ISSN 0243-1327

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

C.L.R.C. MONT GAILLARD - CHARLIE CHAPLIN
7e, avenue du Montgaillard - 76620 LE HAVRE
Tél. 35 54 02 00

. Dragon Quest
+ 1 scénario
. un jeu SF

. Friedland

15f Belgique 110 FB Canada 2,5 $C Suisse 4FS

n° 20

JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION
HISTORIQUES DIPLOMATIQUES
FINANCIERS SPORTIFS
ET FANTASTIQUES
DE TOUS LES ÉDITEURS
FRANÇAIS ET ÉTRANGERS

L'ŒUF CUBE

24, RUE LINNE - 75005 PARIS
TÉL. : 587.28.83

PARUTIONS RÉCENTES

JAMES BOND 007 RPG	
JAMES BOND 007 BOXED	185 F
CAMEMASTER PACK	110 F
JAMES BOND Q MANUAL	145 F
BASIC MANUAL	145 F
OCTOPUSSY MODULE	105 F
GOLDFINGER MODULE	105 F
ESPIONNAGE	225 F
MERCENARIES SPIES PRIV.	95 F
SOLO JAD JAGUAR MERC.	70 F
BATTLECARS GW	135 F
FOLLOWSHIP OF THE RING	270 F
MONSTER MANUAL 2	135 F
MODULE D & D X5	70 F
MODULE D & D 01	70 F
ARMS LAW	125 F
CLAW LAW	85 F
SPELL LAW	225 F
CHARACTER LAW	125 F
ROLE MASTER (LES 4)	450 F
NOVAGAMES	
ACE OF ACES ROTARY (F)	215 F
ACE OF ACES POWER (F)	215 F
ACE OF ACES FLYING (F)	215 F
BOUNTY HUNTER (F)	225 F
LOST WORLDS (F)	40 F

ENFIN LES NOUVEAUTÉS TANT ATTENDUES

AIR WAR (SPI)	195 F
BATTLE OVER BRITAIN	195 F
WELLINGTON'S VICTORY	195 F
GLAEMS OF BAYONNETS	195 F
ASSAULT (GDW)	220 F
NORMANDY CAMPAIGN	135 F
1809 - DANUBE (VG)	235 F
VIETNAM 1965-1975	250 F

ET POUR LES JEUX DE RÔLES

POWER AND PERILS (AVH)	210 F
OTHER SUNS (FGU)	175 F

LES NOUVEAUX MODULES POUR RPG

DE TSR - ROLE AIDS - MIKADEMIA
FASA - COMPANION SERIES
CHAOSIUM - GDW - GAMES
WORKSHOP - FGU

LES NOUVELLES BOITES DE FIGURINES

CITADEL - RAL PARTHA - GRENADIER
CHRONICLE - TSR HOBBIES
FANTASY

EN MAGASIN PLUS DE 1000 TITRES

TARIFS ET CONDITIONS DE VENTES PAR CORRESPONDANCE SUR DEMANDE.

édito

« En retard, je suis en retard! » s'exclama le lapin blanc. Puis il disparut. Intriguée, Alice le suivit et... il lui arriva nombres d'aventures excitantes.

Comme quoi il est parfois bon de suivre les gens en retard. Le croirez-vous ? Hormis un dragon euphorique, le seul autre dessin qui ait toujours orné les murs de la rédaction depuis le début de ce magazine est The White Rabbit, illustré par Gwynedd Hudson. Symbole perpétuel du non-sense et de la difficulté à tenir des délais.

Attention, ne croyez pas que j'essaye d'officialiser ce retard, pas du tout. D'ailleurs, nous nous sommes promis-juré de le rattraper d'ici Noël. Mais le fait est que depuis que j'ai frappé le mot édito ci-dessus, je me suis déjà arrêté quatre fois pour répondre au téléphone et à un visiteur. Et quand l'un de nous répond au téléphone, c'est la moitié de la rédaction qui stoppe, vu que nous ne sommes que deux (deux et demi, pour être précis, puisqu'Isa en fait partie, mais à mi-temps). Or on ne peut pas débrancher le téléphone : les gens qui nous appellent ont réellement besoin de quelque chose, parfois un simple renseignement, un conseil, parfois un article à écrire, une thèse à préparer, une manifestation à mettre en place, un problème de club... Dans tout cela, on jongle entre les produits qui paraissent (ailleurs) ceux que l'on trouve (ici) ceux que vous aimez, et ceux qu'on aimerait vous faire apprécier.

Et puis tout d'un coup, c'est le soir, la fin de la semaine (dimanche) la fin du mois, la fin des deux mois maxi qui séparent deux numéros. Bref « En retard » s'exclama le lapin blanc.

Tout ceci n'est pas destiné à vous attendrir sur notre sort, mais surtout à vous faire savoir qu'on fait le maxi, et que si CB (entre autres...) tarde à arriver entre vos mains, il ne faut pas manger votre revendeur, qui n'y peut rien, ni rugir sur les demoiselles des abonnements (c'est rare, et elles vous trouvent plutôt compréhensifs).

C'est un magazine fait par des joueurs, et vous savez comment sont les joueurs...

Didier Guiserix

CASUS BELLI N° 20
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
Tél. : 563.01.02

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Relations extérieures
Michèle Hilling

Services commerciaux
Marketing et développement :
Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements :
Elisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Vente au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Bernadette Durish

Publicité
Jean-Noël assisté de
Isabelle Blanchard
5, rue de la Baume
75008 Paris

Rédaction
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563.01.02
Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef :
Didier Guiserix
Dessinateurs :
Michel Demuth
Didier Guiserix
Roland Barthélemy
Couverture :
Didier Guiserix
Secrétaire de rédaction :
Agnès Pernelle

Maquette :
Didier Guiserix
Agnès Pernelle

Composition
TIPSA
Tél. : 356.20.90

Imprimerie
SAIT
Tél. : 050.40.90

Dépôt légal n° 391
2e trimestre 1984
Commission paritaire
n° 63.264
Copyright
CASUS BELLI 1984

LE POIDS DES MORTS
LE CHOC DES FANTÔMES.

DONJONS & DRAGONS™

Manuel de Base avec Module d'Introduction

Ne vous méprenez pas ! Ce n'est pas parce que l'on parle français dans ce monde mystérieux que vous n'y serez pas étranger, seul contre de maléfiques créatures.
Une seule erreur et vous êtes réduits en poussière !
Cette boîte "French speaking" du jeu de rôle par excellence, Donjons & Dragons – déjà 4 millions de boîtes vendues dans le monde ! –, vous ouvre les portes du Championnat de France de Donjons & Dragons. C'est tout nouveau et l'on n'a pas fini d'en parler dans les donjons...
Bonne chance ! Vous en aurez besoin... Et restez à l'écoute, de nouveaux scénarios, de nouvelles aventures incroyables et bientôt pour les "pros" l'Expert set dans le cadre de ce D & D arrivent dans les magasins spécialisés.

Distribué par S.E.R.E.P.E.
103, 115, rue Charles Michels
93000 St-Denis - Tél. : 243.36.22.

TSR Hobbies, Inc

© 1982 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés.

NOUVELLES DU FRONT

Même les plus individualistes des joueurs aiment bien se rencontrer de temps en temps, et on voit fleurir, en ce printemps, un bon nombre de manifestations d'autant plus intéressantes que, l'expérience aidant, elles sont mieux organisées.
En marge des tournois, les dernières en date avaient chacune un petit plus à découvrir, la petite anecdote qui aide à se souvenir...

Remontons début avril pour trouver deux tournois à une semaine d'intervalle à **Metz :** le premier organisé dans le cadre médiéval à souhait des Caves Ste-Croix, par la *Ligue Lorraine des jeux de simulation,* avec le soutien de la boutique *Excalibur* et de *L'Epée Reforgée ;* le second proposé par le club le *Graoully ludique* et la boutique *Jeux John.* Le tournois de la Ligue Lorraine accueillait un concours de figurines doté par les *Trois Aigles,* de Nancy, de l'impressionnant Dragon Impérial de Citadel. Meilleurs joueurs de cette rencontre : Hervé Petit et Philippe Butin, et meilleur maître : Denis Beck. A noter que les infatiguables auteurs de Légende étaient présents pour une démo.
Comme l'année passée, le **Salon des jeux de l'esprit** s'est tenu durant la foire de Marseille, avec deux tournois : Wargame et Jeu de Rôle, mis en place par l'actif club marseillais *La Guerre en Pantoufles.* On y exposait bien sûr des figurines, ce qui permettait au passage d'admirer les décors en trompe l'œil d'Eric Figuères, qui prépare chaque salle de ses aventures sur carton fort à l'échelle des figurines. Un bon dessin vaut souvent mieux qu'un long discours, et ici, l'effet est saisissant! (dessin Eric Figuères).
Début mai, nouveau tournois à **Loisir Dauphine,** le club parisien le plus visité par les journalistes (qui n'ont pas tous la délicatesse de le citer...). Le fait est que l'événement tend à devenir mensuel, ce qui représente un exploit tant du point de vue organisation que pour ce qui est de trouver des prix pour les gagnants.
Quelques jours auparavant, un autre rendez-vous original, la **Méga Convention** du zine de Diplo *Vortigern* et du club *l'AJT.* Rassembler des joueurs de Diplomatie, de wargames et de toutes sortes de jeux de rôle risquait d'être un vrai cirque. L'événement se produisit donc sous le Chapiteau de La Villette, endroit spacieux et isolé où l'on avait pas à craindre la vindicte des voisins du dessus. Quarante huit heures de tournois et de parties libres non-stop avec le plaisir de rencontrer des joueurs des quatre coins de la francophonie.
Episode suivant, une autre initiative notable : **La Nuit du Jeu** à Lyon. Investissant les salles de la Fac, quai Claude Bernard, des joueurs de toutes disciplines, du scrable au tarot, des dames au bridge, en passant bien sûr par... hum ?...
Oui, on y aura vu de tout, *Flat Top, Scotland Yard, AD&D,* dont on disputait d'ailleurs une manche du Championnat de France... Né en cette occasion, le premier numéro du *« Paladin des Traboules »* zine proposé par le club du même nom, qui traite, en douteriez-vous, de jeu de rôle! (Nous lui souhaitons une longue vie). Cette énorme Nuit (qui supprimait au passage les problèmes d'hébergement!) était le fait de la fac de Lyon III et de Jacques Marcelin du magasin *A vous de jouer,* soutenus en cela par les joueurs notamment du *Kriegspiel Rhône Alpes Club* et des auteurs de la *NEF.*

Dans le même temps, avec plus de discrétion, le tout jeune *Stirge Club Méounais* se lançait lui aussi dans la fiesta des tournois. Il faut dire que le club possède un trésor personnel très rare (presque une relique), le sens de l'humour...
Durant les deux modules, par ailleurs passionnants au dire des joueurs, ceux-ci se voyaient invités à sortir un peu du rôle pour accomplir eux-même les épreuves (jamais bien méchantes) que devait vivre leur personnage. Notons la présence, rare, d'*UNE MJ.* Le premier mort de la partie se vit décerner comme prix une trousse de premier secours, et celui qui tua l'ignoble Dragon Flageolet (quelle horreur) gagna lui une prime de deux kilos de ces graines magiques.

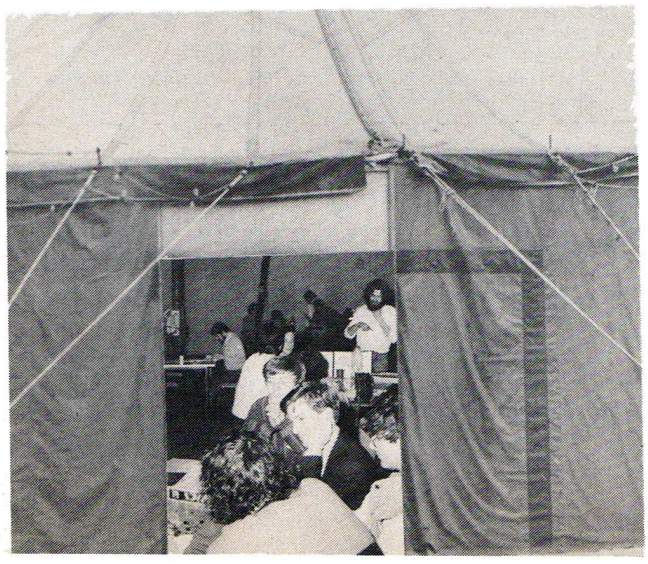


photo J.Ch.Rodriguez

Enfin, but not at least, le Quatrième tournois de *Sup Aero* fut simultanément le premier **Multijeux de Rôle.** En effet, la première manche débutait innocemment sur un classique AD&D quatrième niveau. Mais au sortir de ses troublants labyrinthes, nos concurrents avaient ensuite le choix entre Runequest et Call of Cthulhu, pour finir en troisième épreuve sur un Donjon Dixième ou un voyage dans Traveller... Certains « inconditionnels » ont peut-être boudé cette atteinte à la totale suprématie de leur jeu favori (puisque unique) laissant la place à près de cent vingt joueurs et joueuses ravis pour certains de découvrir les jeux proposés.
Chapeau au passage aux MJ qui ont, pour certains, appris les règles spécialement pour cette occasion, et qui ont tous absorbé plus de cent pages de scénarios et de plans par module! Après ce marathon, joueurs et maîtres tiraient un peu la langue, mais les organisateurs avaient su trouver auprès des boutiques un soutien important qui permis de distribuer beaucoup de grosses-boîtes-chères-qu-on-hésite-à-s'offrir, et autres accessoires offerts par *Stratéjeux,* les boutiques *Descartes* de Paris et Toulouse, *Jeux Thèmes, Games, la NEF* et *L'Oeuf Cube.* (présent dans quasiment toutes les manifestations.) et *Casus Belli...* Marc Montagne, principal responsable de ces tournois bisannuels, a tenu à souligner le niveau croissant des équipes et des MJ, et nous faire remarquer une erreur dans l'un de nos articles (que nous allons aussitôt rectifier)

Errata
Dans l'article Runequest du numéro 16 de Casus Belli, nous avons, à la page 38, inversé les runes du Feu et de la Lune entre elles. Honte sur nous...

Nouveautés

Avec le retard que prend périodiquement votre magazine favori, les nouvelles du front augmentent au fur et à mesure. Un point positif tout de même, si vos revendeurs préférés font correctement leur boulot, la plupart des jeux cités dans ces colonnes doivent être sur les rayonnages des magasins. S'il n'y sont plus, c'est que les lecteurs des magazines anglo-saxons que nous citons régulièrement sont passés avant vous.
Voici dont tout ce que j'ai relevé dans le flot des jeux sortis aux U.S.A., au Canada et en Grande-Bretagne, pendant, mais aussi avant et après les fêtes de fin d'année (83 tout de même, je ne suis pas devin. En raison d'un cruel manque de place, je n'avais en effet pas pu citer tous les jeux intéressants dans le dernier numéro.
L'ambition gagne soudain une firme jusqu'alors ronronnante et qui jusqu'à présent s'occupait essentiellement de jeux d'Héroïc Fantaisy et de S.F. : *Task Force Game.* Sa série, **History of the Second World War,** risque de faire date. Sujet : toute la Seconde Guerre Mondiale, taille : Inférieur à celle d'*Europa* (9 jeux tout de même). Premier jeu publié : *Hitler Turns Against Russia.* Commentaire : L'intermédiaire entre le minuscule *1941* et le monstreux *Fire in the East.*
Il y en a qui voit grand alors qu'ils sont petits et d'autres qui tout en ne dédaignant pas un opportunisme retardataire *(War in the Falkands* de C.S. n'est pas mal du tout) produisent aussi des jeux sur des opérations difficiles à présenter sous cette forme. *Close Simulation* a surement résolu le dilemne ; elle publie **Opération Conrad :** La tentative du IVe Panzerkorp SS pour dégager Budapest. Sang, fanatisme, et crépuscule des dieux pour quelques francs. Détail, le concepteur se nomme Perry More.
Curieuse coïncidence West End affiche aussi à son catalogue 2 « Design » de ce même auteur (très très prolifique cf NDF CB n° 20). Le premier c'est **The Last Panzer Victory.** Panthères, Tigres, Joseph Staline II, KV 85 au beau milieu de la Putza, ça donne la bataille de Debrecen et bien d'autres. Le second **Opération Badr** se concentre sur l'épisode crucial de la guerre Israelo-Arabe de 73 ; la bataille pour le Golan. *West End* paye-t-elle mieux que les autres compagnies ? Greg Costykian et Richard Berg sont

SOMMAIRE

4 **Nouvelles du front**
8 **J'ai commandé l'armée française à Friedland** Patrick Giacomini
13 **Guilford Courthouse** Fréderic Armand
14 **Amirauté** Jean Ricard
18 **Fortress Europa** Frédéric Armand
21 **Ludotique**
23 **Casus Pratique**
25 **Objectif CCT 001-jeu** Jean-Charles Rodriguez
27 **Devine**
30 **Un éternel Amour** une romantique aventure en solo...
32 **Design** Hong
34 **La Rune du Chaos** Denis Gerfaud
39 **La gazette galactique** Didier Guiserix
40 **Dragon Quest** Jean-Pierre Demange
42 **La Malédiction** modèle pour DQ Jean-Pierre Demange
46 **La Disparition** module pour Call of Cthulhu & Daredevils. Martin Latallo
51 **La lune Vague** module pour AD & D Hong

surement de cet avis. **Bug Eyed Monsters** (SF années 50) pour le premier et **Druid** (antiquité années 61) me laisse penser que oui.
Le dernier titre de *West End Game*, nous permettra de tester votre perspicacité. Ça s'appelle **Killer's Angel,** on en voit des bleus et on en voit des gris, question subsidaire, où cela se passait-il ? Le premier lecteur qui devinera le sujet du jeu, et qui enverra sa réponse au journal gagnera une photo dédicacé de l'auteur.
S.P.I. fut, avant qu'un certain dragon ne la déguste entre deux liasses de billets verts, la firme qui possédait le catalogue le plus fourni. *Simulation Canada* risque sous peu de lui ravir le titre. Le nombre des jeux qu'elle publie annuellement est impressionnant. Attention la liste va être longue. Dans la masse j'espère que vous vous y retrouverez.
Ortona (bataille pour la ligne Gustave, versant adriatique) est très différent de **With Fire & Sword** (la guerre de trente ans). Ces deux jeux n'ont aussi aucun rapport avec **Man of War, La Regia Marina** et **Battle Station** (trois siècles de guerre sur mer écrirait Jacques Mordal). Par contre **Hannibal** (la deuxième guerre punique) et surtout **The One World** (jeu politico-militaire sur l'émergence de l'empire Aztèque) ont en commun l'originalité de leur thème, mais pas la nouveauté (cf *The Punic War* de S.P.I). Stephen Newberg's s'essaie aussi à la programmation : **Grey Seas, Grey Skies** (combats navals modernes) et **Fall Gelb** (10 mai 1940 et la suite) sont toux deux des wargames assistés par ordinateur. Mais avec règles, pions et cartes à l'appui et dans la boîte.
Vous flippez en écoutant la radio, en regardant la T.V., la violence du monde vous angoisse. Seul remède : **Empire in Arms** et vous pourrez constatez de visu que la situation internationale au début du siècle était encore plus mauvaise. Pire, vous vous brouillerez en plus avec vos meilleurs amis, en y jouant. La marque est Australienne et c'est distribué par *W.W.W.* (pardon 3W).
Le spectre de l'homme au couteau entre les dents hante une fois de plus les Américains. *G.D.W.* n'a même pas terminé la série *Europa* qu'elle en met une autre en chantier, la premiere boîte s'appelle **Battle For Germany** celle qui suivra : **Southern Flank.**
A votre avis combien de wargamers voteront-ils républicain après avoir joué à ça ? Et moi qui comptais passer mes vacances en Allemagne!
Tiens j'allais oublier de vous dire deux mots des rééditions S.P.I. tirées des souterrains de Lake Geneva. De toute façon **Farefight** (Russes et Américains en pleine explication au niveau du peloton), **Drive On Stalingrad** (vous connaissez ?) **Battles for the Ardennes,** ont raté leurs objectifs. Les raisons, soyez patients sinon je lache mes T.62, T.34 et Koënigstiger.
Pour le plaisir de la canine, et dans le but de réconcilier wargamers et role players, je vous ai gardé **The Keep** (May Fair Game). Tous devraient être satisfaits, quelques SS affrontent dans un décor lugubre un vampire particulièrement gourmand. (Déjà vu ou lu quelque part, moi aussi.)

Jeux Actuels, poursuivant ses traductions, va ou vient de sortir celles de *Dragon Pass*, boardgame de Chaosium se rapportant au monde de Runequest ; *Quirks*, le jeu rigolo sur l'évolution ; les *Dungeon Planners* de Games Workshop, ainsi que le fameux *Traps* (un peu cher semble-t-il). Les mêmes devraient également proposer incessamment sous peu, deux scénarios pour *Tunnels et Trolls*, et bientôt *Battlebike*, additif à BattleCars pour les MadMax à deux ou trois roues.
L'autre distributeur français, **Jeux Descartes,** change un peu ses techniques d'importation, avec pour conséquence pour les joueurs, d'avoir plus de chance de trouver les dernières nouveautés anglaises et américaines même dans les boutiques de province (par exemple le mythique *Bushido*, qui fut très vite épuisé aux USA et vient d'être réédité.) Ce qui ne l'empêche pas d'étoffer sa propre gamme avec deux nouveaux wargames, *2e DB « Paris »*, suite du jeu précédent *« Normandie »* et *Plan Barbarrossa*, thème classique des affrontements germano-soviétiques mais inédit en français. Nous les confions à un testeur ; suite au prochain numéro...

- Autre sortie importante de cet éditeur, l'écran du maître de jeu de *Légendes Celtiques*. Superbe, il reprend en quatre volets les principales tables. Il est vendu avec un carnet de feuilles de personnage, des feuilles de sortilèges, et des fiches de jeu (fiche de combat, etc...) plus une surprise...
- Les règles « avancées » pour *l'Ultime épreuve*, nommées *les Chroniques de Lynais* feront leur apparition à la rentrée, accompagnées d'autres enrichissements du jeu. En attendant, on trouve déjà les scénarios 4 et 5 pour le jeu de base : *Le domaine* d'Orsia et *L'Antre du collectionneur...* On ne les a pas joué, mais une simple lecture laisse prévoir, comme l'indique le dos de couverture, une mini-campagne plein de rebondissements et de terreur. Ça ne manque pas d'humour non plus.
- Mais le gros truc qui se mitonne pour octobre (en principe) est le jeu de rôle tiré de la série de romans de JG Arnaud, *La compagnie des glaces*, parue au Fleuve Noir. Dans un monde post-glaciaire, l'humanitée organisée vit et lutte dans des trains, sur des réseaux comptant parfois jusqu'à une quinzaine de voies pour supporter les édifices mouvants, tandis qu'autour dans la neige et la glace survivent « d'autres êtres ». J'ai hâte de voir le jeu, mais aussi les illustrations!
- James Bond traduit d'ici Noël ? Si ça ne se fait pas, on ne vous a rien dit...
- A propos de *Légendes*, rappelons que les auteurs, très motivés, ont créé la Guilde des Légendes, qui propose divers types d'assistances.

En tout premier lieu, un programme de création de personnage est d'ores et déjà disponible, qui va faciliter la vie des joueurs, mais la guilde fourmillant d'idées et de projets, renseignez-vous pour en savoir plus : Guilde des Légendes, 125, rue Mon Désert, 54000 Nancy.
Ça nous fait très plaisir, en regardant le dernier module de la **NEF,** *La Cité Engloutie*, de constater une qualité en constante progression. Un effort particulier a été fourni pour les illustrations, et l'aventure semble prometteuse. Nous avons recueilli des commentaires plutôt positifs côté joueurs sur l'aventure précédente, *le joyau d'Aranel*, (à part quelques contestations sur des points de détails) qui laisse augurer un bon accueil du public pour ce nouveau scénario.

Ça vient d'arriver chez nos amis anglais et ça ne devrait donc pas tarder chez nous :

- **Le Dungeon Planner II** s'appelle *Nighmare in Black Marsh*. Il ressemble au premier et on espère que le troisième, déjà programmé, sortira du rang, sous peine de voir une excellente idée tomber dans l'ennui.
- **Elfquest** est une DB tellement géniale que le jour où on vous en avait parlé dans les « inspirations », on nous l'avait fauchée avant même d'avoir pu faire une photo. Que vaut le jeu qui s'en inspire ? On veut voir!
- **Powers & Perils** est le nouveau jeu de rôle monstre de *Avalon Hill* (qui en reprenant Runequest et en distribuant (et fabricant) les jeux Victory Games se sentait déjà à l'aise).

Rien de bien révolutionnaire certes, mais 180 pages de boulot sérieux, et de bonnes règles classiques. Un léger handicap à son succès en France, le prix US est à 24 dollars ; j'ose à peine imaginer combien il va atterrir chez nous.

- Après Role Master, systèmes divers pour jouer un jeu de rôle dans l'univers de Tolkien mais dépourvus de règle proprement dite, la firme *ICE* comble le manque avec **Middle Eath Role Playing.** Tout est dans le titre...

Magazines

White Dwarf 52 est magnifique, avec des illustrations dans tous les coins, dans Fiend Factory un échantillonnage de monstres premier niveau, un article sur l'Immortalité dans Traveller, un scénario solo « automne », avec sa mini fiche de perso, un scénario AD&D niv 1 à 3 et quelques anneaux pour Runequest.
Runes N° 6 vous cause du Paladin, poursuit votre apprentissage de la construction d'une campagne qui se tient, vous donne envie de lire Dune en attendant le début de l'année prochaine que le film sorte. Il y a aussi un intéressant discours sur les trésors (dont l'abus, c'est bien connu, est déconseillé par le corps médical), qui commence par un trait d'ironie, que certains ne verront pas car ils sont pires (ceux qui jouent le boucher par exemple). Et divers bancs d'essais, dont celui de Méga qui nous renvoie la balle.
Notez que pour des raisons techniques, la maquette changeant de mains, il est possible (on ne parie pas sur l'avenir dans notre domaine) que le n° 7 ne sorte qu'en septembre. Pas d'inquiétude d'ici là donc...
Imagine n° 15. La personnalité de ce magazine s'affirme à chaque numéro, et si sa présentation fait parfois un peu fouillis, c'est qu'il est également riche en tas de petits bidules rigolos quoiqu'utiles. Difficile de sortir un article plutôt qu'un autre ; peut-être In Search of Dragons, tour d'horizon des dragons à travers la planète et le temps, mais il est un peu court. Par contre, l'idée d'une micro aventure à intégrer à l'intérieur de votre module histoire de mettre de l'ambiance est très sympa. Et puis, quelle coincidence, il y a de la couleur!

A l'examen des derniers chiffres de vente du **Journal du Stratège,** il devient évident que cette sympathique publication se pose en leader du wargame français (le terme est passé dans notre langue, cf la dernière édition du P.L.I. *). L'article vedette sur *Panzergruppe Guderian* semblait démentir l'information : heureusement vous pouvez vous rassurez avec les désormais fameuses chroniques tactiques. N'oubliez pas non plus le récit d'un scénario d'*Amirauté* (quelque part dans le Sud-Est du Pacifique) que nous fait H. Bretagne.
L'article sur *Eylau* (un jeu de Ken Broadhurst traduit par Cornejo) prouve que X. Jacus sait aussi éviter le piège du chauvinisme. Dans ce même numéro, la suite du feuilleton sur les évènements du *Bottom Sound* et toujours les irremplaçables chroniques tactiques ; sur un sujet à méditer : les coups obligatoires dans les wargames.
Enfin je vous conseille de découper le Tableau Filiatif des Quatorzes Armées de la République par J.-P. Défieux. Ce document vaudra de l'or lorsque nous célèbrerons le bicentenaire de la vraie, l'unique, la seule Révolution.
Message personnel : *mission accomplie Xavier, tu m'a passé la rhubarbe je te renvois le sénè.*
Passons rapidement sur les magazines étrangers dont les importations aggravent le déficit extérieur français.
Dans le n° 37 de **The Space Gamer** la rubrique la plus amusante reste *Murphy's Rule*. La palme de la terreur revenant sans aucun doute aux règles supplémentaires pour Orbit War. Si dans quelques temps on expédie vraiment toute cette quincaillerie dans l'espace, je ne sors plus de mon bunker. Puisqu'il s'agit d'une distribution des prix (dame c'est l'époque) ; le tentacule de Platine est décerné au **Fantaisy Gamer N° 3** pour son formidable, terrible, horrible, vicieux (1) scénario *Solo* pour Call of Cthulhu. Vous aurez aussi d'autres surprises en lisant (si vous êtes anglophone sinon vous pourrez toujours admirer la couverture) ce numéro exceptionnel.
Reparlons wargames. **The Wargamer's** est le contraire d'une feuille de choux, les jeux que l'on trouve dans les n° 26 et 27 ne sont pas de vulgaires wargamettes (comme celle que publie le Matin de Paris dans son édition du 6 juin). Le premier *Race To The Meuse* pose cette grave question : Les Allemands en attaquant dans les Ardennes ont-ils voulu pousser jusqu'à Bruxelles pour s'emparer du stock de canettes de l'ami Liesnard ? Heureusement « l'enfer sur roue était là ». La seconde est une intéressante étude sur les ravages de l'alcoolisme dans l'armée de Pierre le Grand et la fiabilité des alumettes suédoises.
Aucune manoeuvre digne d'intérêt dans **Fire & Movement** n° 35, à part peut-être le forum sur les monstres (wargames, on s'est compris). Le n° 36 était plus intéressant, surtout l'article sur *Napoléon's Last Triumph* (Simulation Canada), la bataille de Wagram y est disséquée remarquablement, le jeu aussi.
La nouvelle formule de **Stratégy & Tactics** édité par T.S.R., fait ses preuves. L'illustre « gazette » est toujours bimestrielle. Mais seuls quatre de ces numéros contiennent un jeu, les deux autres ne sont que des éditions spéciales 100 % bla-bla (mais non moins intéressantes). Les jeux sont toujours à la hauteur. Se distinguent dans le quadriumavirat celui du n° 94 ; *Nordkapp* (bagarre monstre au delà du cercle Articque) et *Fall of Singapour* (N° 95), hyper simple, rapide, rigolo. Mais que demande la troupe ? Un peu plus de riz taïsho-san!

** Petit Larousse illustré*
(1) Biffer la mention inutile

ECHO C.B. 20

Voici un bref sondage, pour nous permettre de mieux cerner vos centres d'intérêt. Répondez-y, même si vous achetez ce Casus Belli longtemps après sa parution. Votre opinion est importante ! Notez simplement de 1 à 9, les articles de ce numéro : 1 signifiant « *m'a déplu* », 5 « *sympa, sans plus* », 9 « *très bien encore* ». (Vous pouvez photocopier ou recopier lisiblement ce questionnaire.)

Age :
Sexe :
Département :

- ☐ Friedland
- ☐ Guildford Courthouse
- ☐ Amirauté
- ☐ Fortress Europa
- ☐ Ludotique
- ☐ Objectif CCT
- ☐ Devine
- ☐ La Gazette Galactique
- ☐ La Rune du Chaos
- ☐ Design
- ☐ Dragon Quest
- ☐ La malédiction
- ☐ La disparition
- ☐ La Lune Vague

Résultats C.B. 19

Ludotique	71,8 %
Le Temple de M'Shu	70,9 %
Peur sur Providence	70,5 %
Gazette Galactique	69,9 %
Squad Leader	66,5 %
Fortress Europa	66,4 %
Amirauté	66,1 %
Par-delà le mur du sommeil	64,9 %
Légendes	64,6 %
Devine	63,8 %
Le Visiteur	62,9 %
Medina de Rio Seco	61,0 %
S.O.S. Wargamer solitaire	58,8 %
Bounty Hunter	56,7 %

A envoyer à Casus Belli, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Clubs les petits nouveaux

— *L'AJT,* le fameux club parisien peut à nouveau ouvrir ses portes aux amateurs de JdR, Diplomatie et autres. Son local est désormais au 165 rue de Charonne, **Paris 11e** (métro Charonne ou Alexandre Dumas). Les rencontres, au sein du Foyer de Jeunes Travailleurs, sont prévues tous les soirs (sauf jeudi et dimanche) de 20 h à 24 h.

— *Club ZX Spectrum Frodon.* Maniaques du Spectrum, écrivez-nous nombreux! Club Frodon, 12, rue Xaroquier, 6560 Erquelinnes **Belgique.**

— A **Figeac,** création d'un club au foyer culturel, bd Pasteur. Le local est ouvert le vendredi soir dès 20 h 30 et les parties s'animent autour de wargames, AD & D, Squad Leader, Runequest, etc... Tél.: 16 (65) 34.24.78.

— Club de jeux de simulation (non baptisé) à **Quimper,** centre social des Abeilles, place des Castors. Tél. : 55.33.13.

— *Enfer & contre tout* vous informe de son changement d'adresse. Le local se situe maintenant à la M.J.C. La Paillette, rue Lapaillette à **Rennes** 35 000.
Réunions wargames le jeudi à 19 h 30 et jeux de rôles (D & D et Runequest) le vendredi à 19 h. La cotisation annuelle est fixée à 50 F. Les maîtres de jeu divers sont souhaités.

— *Les Magiocrate en cravates* a **Gravenchon** (région du Havre). On y joue à D&D, C&S, Space Opera, Légendes et 20 autres jeux. Tél. : 16 (35) 38.91.35, Benoît Legay.

— On joue à D&D, Diplo ainsi qu'à plein d'autres jeux au club *Reflexion et Stratégie,* au Centre des Jeunes et de la Culture de Lescar, près de **Pau.** Adhésion 30 F, renseignements auprès de Bertrand Rafin ou Hervé Rozier au CJC. Tél. : (59) 62.57.75.

— *Les envoyés de Mitra.* Château Labissière, centre culturel C.C.J.L., place du Général-de-Gaulle, B.P. 29, 92260 **Fontenay-aux-Roses.** Tél.: 660.25.72.

— *La guilde des Nécromanciens.* Centre du Temps Libre, foyer culturel, 33160 **Le Haillan.**

— *La Guilde de Crom.* Foyer socio-culturel, 30460 **Lasalle.** Ouvert tous les mercredis après-midi et soir pour jouer à D&D, Méga, Dune, T&T.

— Club Jeux de simulation. MJC **Bourg-en-Bresse.** Ouvert le samedi après-midi.

Une bonne nouvelle pour les simulateurs affamés de l'Est!

— *Argentoratum,* Cercle Ludique Alsacien de Stratégie (C.L.A.S. « A»). Centre culturel de la Montagne Verte, 8-10, rue d'Ostwald, 67200 **Strasbourg.** Tél. : 29.08.88. On y pratique tous les JdR et Wargames ainsi que d'autres (diplomatiques, économiques...) mais on teste aussi des scénarios et des jeux originaux. Ouvert tous les vendredi et samedi soir dès 20 h.
Le Cercle fonctionnera pendant toute la période des vacances.

inspirations...

Le réseau Spartacus fonctionne maintenant depuis plus d'un an, mettant en relation les joueurs isolés n'ayant pas toujours le désir de jouer dans un club. Les contacts se font téléphoniquement, et permettent non seulement de se découvrir des joueurs voisins, mais aussi de lancer un SOS en cas de manque occasionnel d'un joueur ou d'un MJ. Le principal responsable, Mr Kramer, vous renseignera au 540.41.58. C'est à Paris mais Spartacus à des contacts sur toute la France.

On vous a déjà parlé de **la Bourse aux Modules.** En ajoutant que désormais elle inclus MEGA dans sa liste, rappelons-en le fonctionnement :
Vous envoyez vos propres scénarios, sur environ 25 pages biens présentées, avec de préférence plans et dessins, et vous recevez en échange les scénarios des autres participants. Pour vous pousser un peu à soigner vos propositions, un jury notera vos envois, et décernera des prix au mois de décembre de chaque année.
La Bam recueillera vos intentions sur D&D, AD&D, Space Opera, Runequest, Call of Cthulhu, et donc MEGA. La Bourse aux Modules, 1, rue du Liard, 67400 Illkirch. (N'oubliez pas une enveloppe timbrée à votre adresse pour la réponse).

Si vous ne lisez pas trop de romans de SF, ne ratez pas Millénium, de John Varley (l'auteur de Sorcière). Avec un tas d'ingrédients bien classiques autour du voyage dans le temps ce petit sorcier de la prose vous colle sur le dos des personnages que vous avez toujours connus, des détails si vrais que vous iriez mettre un imper en plein mois d'août s'il vous dit qu'il pleut... Et surtout une suite de rebondissements en fausse chute dont la moindre n'est pas, justement, celle de la fin. Et au passage un monde futur pas trop raccoleur (l'héroïne, en balade dans notre vieux XXe, regarde son steak puis va fouiller l'armoire en quête de boules de naphtaline pour lui donner du goût. Discrète évolution... Millenium, collection présence du futur, *Denoel.*
Si vous n'aimez que les histoires avec des images, ce ne sont pas les bonnes BD bien inspirantes qui manquent en ce moment.
— Et en tout premier, le **Sortilège du Bois des Brumes,** de Bourgeon, désormais célèbre avec ses Passagers du vent. La guerre de cent ans comme si vous y étiez, perdu dans une forêt dont on a du mal à déterminer si elle est onirique ou magique, mais où les elfes ont des trombines et des mœurs complètement mal élevées... *(A suivre/Casterman).*
— Suite très attendue, voici le tome 2 de **la Ballade au bout du Monde,** le Grand Pays. Rappelez-vous, Arthis est parti en voiture faire des photos dans un marais brumeux, et y a vu une jeune fille se faire enlever par des cavaliers médiévaux, et... se réveille dans une prison, hors du temps et de la logique... Au milieu d'autres prisonniers ayant parfois perdu jusqu'à la mémoire de leur nom, il ne perd pas l'espoir et tente l'évasion. Mais un peu comme le héros du « Prisonnier », le retour à la civilisation ne sera pas la fin du cauchemar. Un album de Makyo et Vicomte, aux éditions *Glénat.*
— Dans un tout autre registre, prenez un jeune dessinateur qui a tout compris au graphisme de Bernie Wrightson (mais qui saura s'en écarter au fil des images) qui mélange Elric à l'univers de Lovecraft sans que cela choque le moins du monde, et vous approcherez de **Rork,** personnage fascinant qui devient presque tangible sous la main (et le verbe) d'un auteur qui entame une belle ascension, nommé Andréas. Rork est en deux tommes, aux éditions du *Lombard...*
— Du côté des missions intergalactiques, ne manquez pas le nouveau Valérian, **Le Spectre d'Innverloch,** avec toujours cet humour au charme discret, et les espions Schmourgz (gmourz, Shingouz...) dans leur fabuleux trialogue digne des Marx Brothers... Un Album *Dargaud,* de Christin et Mézières.
— N'oublions pas non plus le nouvel épisode des *Naufragés du Temps,* dont le héros, Christopher Cavallieri, après en avoir vu de toutes les couleurs sur les scénarios de Forest, n'a pas réussi à émouvoir Paul Gillon qui continue, à travers scénarios et dessins, à en faire un enjeu cosmique et un nauffragé du sentiment. Retour vers la planète pestiférée, avec le nouvel album, **Terra.** Du feuilleton, mais du Grand !

Petites Annonces

Vente Achat

— Cherche **traduction de Nato** (SPI). P. Larivière, 12, place de la République, 38400 St-Martin-d'Hères. Tél.: (76) 51.05.21.

— Vends **wargames et jeux de rôle récents en français.** Ex : Flat Top, C & S, Légendes, Amirauté, etc... Philippe Viguier, 46, lotissement Clairefontaine, 66160 Le Boulou.

— Etudiant cherche à récupérer à **très bas prix wargames et jeux de rôle.** Accepte photocopies. J.B. Hentz, 11, route d'Auxerre, 10120 Saint-André.

— Réalise toutes traductions qualité traitement de texte. Anne Vétillard, 5, rue des Cévennes, 78450 Villepreux. Tél. : (16.3) 462.32.46.

— Vends **Lutwaffe** (AH) 130 F état neuf. Ecrire à Hervé Guilloux « Taema » av. Antoine, 44510 Le Pouliguen.

— Vends 100 F **Sorcier, Lutwaffe 140 F** ou échangerais contre autres wargames. Laurent Lahorte, 19, rue Th.-Gautier, 77340 Pontault-Combault. Tél. (1) 029.24.40.

— Recherche pour achat, ou prêt **Dragon n° 58.** Patrice Maitrasse, 34, allée Andréa, 93140 Bondy. Tél. 848.52.16. Après 20 h.

— Vends **Witch's Caldron** 80 F, **Invasion** 80 F, **Zargos Lords** 150 F, **Okinawa** 100 F, **Shooting Star** 150 F. Caillot, 4, rue des Poulies, 18000 Bourges. Tél. (48) 24.65.33.

— Cherche **règle en français** du jeu **Struggle of Nations.** Philippe Rochette, 7, rue des Beaupeyras, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. 16 (73) 37.28.68.

— Vends jeu **Ave Tenebrae** neuf 90 F. Tél. 96.33.63. Pascal Lecourt, 19, rue Alexandre-Dumas, 59155 Fraches-Thumesnil.

— Propose **Lot 7 wargames avec 3 jeux et revues** pour 700 F ou échange avec figurines dés et matériel AD & D. Des gemmes recherchés M. Couespel, Pont-Er-Gal, 56000 Plescop.

— Vends **Squad Leader, Crescendo of Doom, GI Anvil of Victory** (neufs) + **Daredevils, Thieves World** 80 F, 100 F, 170 F, 100 F, 150 F. Tél. 16 (27) 43.32.08 le samedi.

— Vends **Starforce, Freedom in the Galaxie, l'Ultime Epreuve** 99 F chacun ou 200 F les 3. Olivier Perrin, rés. du Château, 2, allée des Biches, 77000 Vaux-le-Pénil. Tél. 452.44.54.

— Vends **D & D en français, modules, Space Opera et wargames.** J.-Ph. Labruyère, école maternelle, 26770 Taulignan. Tél. (75) 52.54.02.

— CBM - 64 cherche wargames de préférence sur disquettes. Jean-Luc Clémessy, 9, rue Dalou, 75001 Paris.

— Cherche bon prix F.F., **D.D.G., aides de jeu, nouv. classe person. pour AD & D, Runes, Dragon, W. Dwarf, General** 14 4, 19 3, 13 3. M. Cuespel, Pont-er-Gal, 56000 Plescop.

— Vends **figurines 15 mm antiques, Moy. Age** liste contre 2 F en timbres. Gérard Piasco, 8, bd Fragonard, 06130 Grasse.

— Echange ou vends **Witch's Caldron** neuf (avec les 20 figurines peintes). M. Alain Deschomets, 7, allée des Tulipiers, 74600 Seynod.

— Cherche **figurines romans, Airfix, Atlantic.** Faire offre à Jacquemart Bertrand. Tél. : (16.99) 30.79.68 après 20 heures.

— Achèterais **règles de Flight Simulator II et de Ultima II** pour Apple II+. Tél. : (26) 07.67.97 après 18h. M. Hubé Nicolas.

— Vends état neuf **C.O.D., C.O.I.,** 180 F. **G.I. Anvil of Victory** 280 F. Achète **Expert Set et Companion supplément D & D + module BI.** Tél. : (68) 41.28.34. M. Ripoll.

— Vends **dernières batailles de Napoléon** ou l'échange contre revues sur jeux de rôle. Tél. : 504.93.32. Paris. Mathieu BEC.

— Vends **l'Ultime Epreuve** 70 F (val. 130 F) + vds **2 jeux électr.** LCD Zaxxon 220 F et Diamond Hunt (3 écr.) 250 F ou le tout 495 F. M. Lehuche, 4, imp. Croix-Blanche, 35100 Rennes. Tél. : (99) 65.14.38.

— Recherche **règle en français de Runequest et programme pour VIC 20.** S'adresser à Franc Ilicic, 2, allée de Nargol, 74300 Cluses.

— Cherche **traduction en français des règles de Car Wars et du DMG.** Ecrire à Brunot Paviot, 1 bis, rue Jean-Jaurès, 92370 Chaville.

— Vends **Civilisation** 150 F, **Bounty Hunter** 100F, **War of the Ring,** 100F, **Demons** 50 F. Clément Perrotte, 588.27.66 vers 20 heures.

— Vends **Okinawa** 90 F, **Amirauté** 70 F, **World War II,** 70 F neufs. **Cluedo** 60F. C. Coutellier, 77310 Pontthierry. Tél. : 065.53.58.

— Cherche **règles traduites en français Anzio « 88 » Ramspeed.** S'adresser à Frédéric Schaaff, 67-H, rue des Prés, 71200 Le Creusot.

— Cherche **figurines fantastiques en quantité,** à prix intéressant (non peintes). 93, quai de Valmy, 75010 Paris. Tél.: 202.80.46 à partir de 19 h.

— Cherche **traduction AD & D.** M'occuperai des photocopies et du port. Merci d'avance! Berna Michel, 13, rue Berthe-Morisot, 42100 St-Etienne. Tél.: (77) 37.19.72 heures de repas.

— Cherche **plan de sols et règles Traveller ainsi que Call of Cthulhu.** Ecrire à Laurent P., 21, rue de la Corvée, 08120 Bogny-sur-Meuse.

— Vends **Swords & Sorcerers** (pour C & C) 50 F. Tél. à Marc Trémolières (6) 907.59.47, 106, rue Vatonne, 91190 Gif-sur-Yvette.

— Achète **DNO et Unentschieden** de GDW. Ecrire à Alain Seuve, Fabas, 82170 Grisolles.

— Cherche **Okinawa** pour quelques pièces manquantes pour complément de jeu sauf carte. Robin Thoan, Villers-lès-Nancy. Tél.: (8) 327.38.65.

— Vends **wargames** (TBE et prix imbattables). Liste contre timbre. Achète 4 premiers n° de Runes. Ph. Poirier, 12, rue de Rennes, 35230 Bourgbarre.

— Vends **Légio 7,** 100 F, **Warhammer** 80 F, V & V 100F. 5 F de port, bon état. Cédric Watine, 11, rue Paul-Hametz, 62500 Longuenesse après 20 h. Tél. : (21) 38.46.65.

— Vends micro-ordinateur **TRS 80,** 48 K, 1 Drive + livres + 100 PGMS. Valeur 14 500 F, vendu 7 500 F (à déb.) E. Lazard. Tél. : 551.66.24.

— Vends **Okinawa** 80 F, **S2 Opera, Atlas II** 50 F, **Judge Dredd** 80 F. Benoît Legay. Tél. : (35) 38.91.35. Hameau de la Roserie, 76170 La Frenaye, Lillebonne.

— Vends environ **2000 figurines airfix,** 1/72e premier empire soclées non peintes. Franck Chabal, 21, av. du Gal-Leclerc, 69160 Tassin-la-demi-lune.

— Vends **Legio 7 + Tablin** 220 F, **Death Maze** 60 F, **Chess Challenger** 7 700 F, **D & D basic sut** 100 F. Senechal. Tél.: 609.78.58 heures de bureau.

— Achète **règle en français de Storm Over Arnhem.** Michel Taquet. 121, rue Paul-Bert, 62230 Outreau.

— Vends **D & D avec traduction pirate** 110 F. Olivier Frenay, 60, rue de la République, 94160 St-Mandé. Tél. : 328.92.58.

— Vends état neuf, **War of the Ring** avec traduction et plateau rangement. Thierry Paillard, 46, rue Couilleau, 40270 Grenade-Adour. Tél.: (58) 45.17.53.

— Vends **Panzerblitz + the Guns of August + traductions.** Très peu servis. Dominique Clinet, 31, r. du Centre, 5482 Palenge Belgique.

— Vends jeu **Tobruck** neuf (jamais joué), règles en français ou échange contre Squad Leader. Dennebouy A., 50190 Périers. Tél. : (33) 46.74.98.

— Vends 80 F l'un, **Afrika Korps, Stalingrad, D. Day, Okinawa.** 100 F, **Battle of the Bulge, Star Force** lot 400F ou éch. contre PGM, Dragon. Tél.: 473.42.37 (Dpt 95).

— Vends **Call of Cthulhu,** parfait état, ou **Viva Zapata.** Tél. : 209.02.26 à Paris.

— Recherche **traduction de Freedom in the Galaxie.** Ecrire à C. Lehoux, 13, rue P.-Sémard, 88950 St-Martin-le-Vinoux.

— Vends **Air Assault on Crète et War of the Ring,** 100 F l'un. S'adresser à B. Didier, 53, rue des Traits-la-Ville, 54200 Toul. Tél.: (8) 364.16.16.

— Achète **DMG, PH et Call of Cthulhu** traduit en français. 110, rue des Acacias, 60200 Venette. Tél. : (4) 483.19.11 après 19 heures.

— Vds nombreux **wargames** à prix minimes. Recherche **Kursh 2e édition.** Liste complète contre une enveloppe timbrée. J.-M. Huet, 118, rue du Moulin, Sarrazin, 95100 Argenteuil. Tél. : 980.24.59 le soir.

— Achète **Fiend Folio PH, D & D, DMG** 80 F le livre. Yves Lamarche, 25, rue Antoine-Hurault, Epinal. Tél.: (29) 82.48.67.

— Vends **D & D Basic Set et module B2** : The Keep on the Borderlands en anglais, état neuf, 30 F chacun. Fabrice Vassy, 39, rue Cramail, 92500 Rueil.

— Vends bon état **France 40** (AH), **Afrika Korps** (AH), 100 F chaque. Stéphane Viciana. Tél. : (1) 848.81.39 après 18 h 30.

— Vends ou éch. **Arena of Dearth** (neuf), **War of the Ring** (VF) **Démons** (VF). Etud. ttes prop. Dan Iran, 12, rue de la Pie-Voleuse, 91120 Palaiseau.

— Vends **8 wargames J & S** pièces cartonnées. Le tout 35 F et Death Maze pièce collée sur support magnétique et monstres supplementaires 50 F. Tél. à Nicolas Legal, Lasalle (99) 50.76.69.

— Vends ou échange **Diplomaxy contre boîte de base D & D** état neuf. Tél. : (61) 24.01.47 après 17 h. Ecrire 15, bd de la Montagne-Noire, Fonsegrives, 31130 Balma.

— Vends et cherche **règles traduites en français,** wargrames et JDR. Liste contre une enveloppe timbrée à votre adresse. Alondo F., 40, place Ossards, 95150 Taverny.

— Vends **Squad Leader, Cross of Iron** français. **Star Force, Wooden Ships.** Prix unit. 100 à 120 F. Tél. Huet (40) 20.39.47 à Nantes.

— Vends **North Afrika, Battle of the Bulge, Okinawa, Little Big Horn.** M. Lelu Jean, 34, rue Pré-Fleuri, 44, Ste-Luce. Tél. : (40) 52.15.57.

— Vends jeu **Donjons et Dragons** (complet, figurines, plans de sols...) étudie toute proposition. Contacter Philippe Duquesne au : 200.28.39. 75019 Paris.

— Cherche **Waterlloo de Cornejo.** Faire offre à Bertrand Jacquemart. Tél. : (99) 30.79.68 après 20 h45.

— Vends **Sicily** 100 F, **Okinawa** 100 F, **Rommel** 120 F, **Iéna** 120 F, **Wohrom** 120 F, **Zargo's Lord** 120 F, **Millenium** 120 F, **Legio** 7 150 F, **Afrika Korps** 150 F, **Starships Trooper** 150F, **East & West** 160 F, **Guns of August** 160 F. Fabrice Thirel, Lieu-dit « Mondou», St-Sulpice-de-Faleyrens, 33330 St-Emilion. Tél.: (57) 24.75.76 après 19 h.

— Vends **4 dernières batailles de Napo, arabo, Israeli wars, Frigate, Privateers' Gentlemen, wild west, Bounty Hunter, Time Ship, Sabre & Baïsonnette,** 1870. Pierre. Tél.: 830.03.17.

— SOS urgent achète photocopie (env. 50 F) **libre n° 3 (magicien) de nouvelle version C & S.** P. Betschart. Tél. : (3) 041.35.57 après 6 heures.

— Vends **Traveller Starter + sup. + 2 boîtes figurines** état neuf 200 F (possib. séparé). Tél. : 826.72.47. Ecrire à M. Chastaing A. 14, rue J.-Michelet, 93800 Epinay.

— Recherche traduc. **D & D S3, Pool of Standing Stones, White Dwarf.** D. Goubard, 2, imp. du Puy-Monts, 37260. Tél. : (47) 26.65.47. Merci d'avance.

S.O.S. Partenaires

— Cherche partenaires bon niveau pour **Ruscamp — Fortress Europa — Squad Leader CIO COD, Gunaug, Opertypho, Patt, Sici, Grenade.** En jul. J'ai un local. **Nice.** Tél. : 84.63.51.

— Cherche joueurs de **D & D** habitant **région Tarbes.** Ecrire à J.-P. Koch, 14, résidence Bel-Air, 65000 Tarbes. Tél. : 34.64.49 après 16 heures.

— Cherche aventuriers débutants ou non **jeux de rôle** près de **Ris-Orangis** (Essone). Tél. : 906.58.06. Recherche règles de base en tous genres.

— Cherche partenaires habitant **Corbeil-Essone** et environs pour jouer à **Amirauté** et à **Squad Leader,** environ 16 ans. Tél. : 075.72.11 après 19 h.

— Détraqué, sans local, de **Ace of Aces** et **Mega** cherche partenaires Carentan. Tél. : Pivel Florent (33) 42.47.74 entre 17 h et 21h.

— cherche partenaires sur **Douai-Cambrai, wargames, D&D, débutants.** Tél. : W.E.: 96.58.24, Christophe Achte, 74, rue de Saverne, 59500 Douai.

— cherche **DM et joueurs pur D&D** dans les environs de **St-Nom-la-Bretèche** (78). Tél. : après 17 h 30 à Michel Duchet : 460.77.48.

— Karuna (13 ans) cherche partenaires pour **Jeux de Rôle** dans la **région grenobloise** (38). Création d'un club possible. Kyoganathan, 31, chemin de la Revirée, 38240 Meylan. Tél. : 90.67.01.

— cherche partenaire pour jouer à **Mega ou tout jeux de rôle. Région de Toulouse,** Christophe Canovas, (17 ans), tél.: 86.40.80.

— Cherche partenaires pour **l'Ultime Epreuve, Méga, D&D, VII Légion.** Bonnet N., 22, bd Comte-Falicorn, «Les Marguerites », 06100 **Nice.** tél. : 98.72.85.

— Marc 34 ans cherche partenaires **Wargames au 1/76.** Téléphoner au 987.38.95 ou écrire au 14, rue du Moulin-d'Etif, 95500 Gonesse.

— cherche personnes pour jouer un **nouveau jeu financier par correspondance.** Tous joueurs intéressés, écrire à Patrick Dumont, Villaz, 74370 Pringy. Joindre une enveloppe timbrée pour envoi des règles et des explications.

— cherche joueurs confirmés pour **essayer plusieurs wargames modernes** en cours de conception. Téléphoner le soir au 980.24.59.

Clubs

— Cherche personnes intéressées par **création club D & D ou wargames.** Thierry Neusius, 38, place du Bois-des-Grives, 95220 **Herblay.** Tél. : 997.92.14.

— Cherche aventurier dans le **Puy-de-Dôme pour créer club jeux de rôle ou autres.** Ecrire à M. Reygrobellet Fabien, 9, rue des Rosiers, 63200 Riom.

— cherchons joueurs en vue d'augmenter l'effectif d'un club, dans **le 16e, de Jeux de Rôle** : AD&D, Runequest, Légendes Celtiques... Ecrire vos coordonnées complètes à Guillaume Bertho, 15 bis, rue Louis-David, 75116 Paris.

— cherchons personnes intéressées par la création d'un **club wargames à Dreux** (28). Contacter le 16 (37) 43.19.56 ou (37) 46.50.86 dès 19 h.

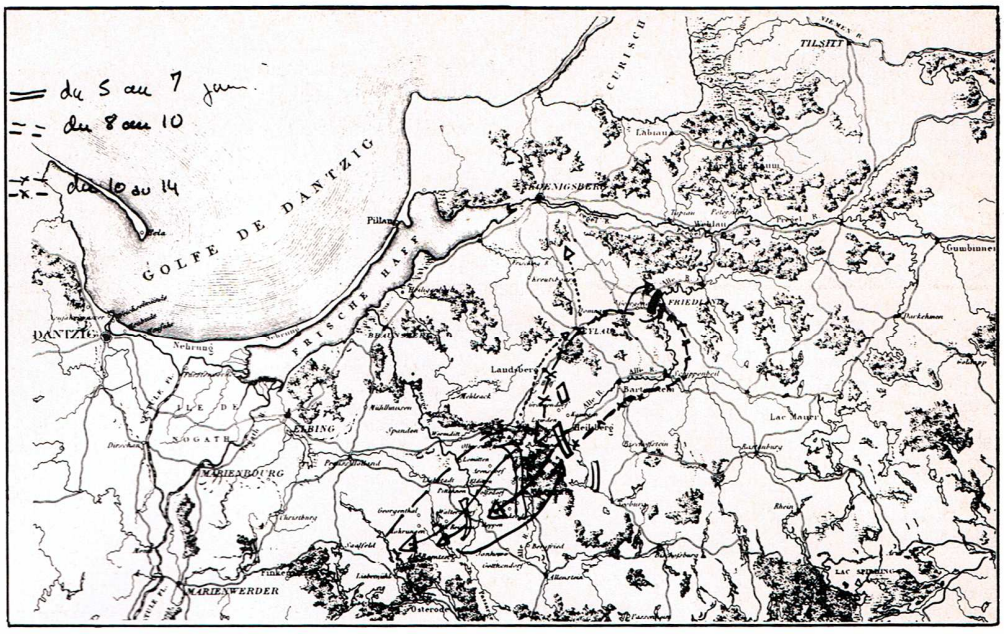
BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

à decouper ou photocopier

A envoyer a Casus Belli.
Service Petites Annonces.
5, rue de la Baume. 75008 Paris.

TEXTE A INSERER (ecrire en capitales)
Classement ☐ vente achat materiel ☐ divers ☐ club
☐ cherche adversaire

Grognard



J'ai commandé l'armée française à Friedland

Poste impérial

Le 14 juin 1807

Suite grosse crise de foie, prière prendre commandement de l'Armée, ce jour. Stop.

Amicalement - Stop. Napo

(collection particulière de l'auteur).

Concept : J.J. Petit ;
Editeur : Jeux Descartes ;
Niveau : opérationnel/tactique ;
Complexité : moyenne, une fois le système de combat assimilé ;
Equilibre : léger avantage côté français ;
rapport jouabilité/réalité : correct.

Après les cordialités d'usage, et avant de choisir nos camps respectifs, mon valeureux adversaire et moi finissons de mettre au point les règles, us et coutumes qui vont régir les hostilités de ce vendredi soir. Pour vous permettre de suivre le cours de nos cogitations, en voici le contenu.

Nous relisons d'abord le toujours excellent historique de J.J. Petit (4 pages + 2 autres d'ordres de bataille — *où l'on s'aperçoit que les Polonais étaient dans les deux camps* —).

Tout a commencé en mars 1807 avec la volonté de l'Empereur de réduire Dantzig, qui bloquait l'aile gauche de la Grande Armée. Cette forteresse fut prise, après quelques péripéties, le 26 mai. Face à Bennigsen qui avait regroupé plus de 100 000 hommes, Napoléon commença de savantes manœuvres, afin de concentrer son armée qui s'étirait jusqu'à Varsovie. L'attitude du Russe, un peu trop sûr de lui et l'excellent comportement tactique des Français firent que l'attaque russo-prussienne (les Autrichiens étaient échaudés, et les Anglais... prudents comme à l'accoutumée) partie le 5 mai de Heilsberg, fut stoppée le 8, avec retour à la case départ. Ils en furent chassés le 10, obligés de remonter l'Alle par son côté opposé à Koënigsberg qui était le dernier centre de ravitaillement prussien. Jouant son va-tout, Bennigsen tenta le passage à Friedland. L'Empereur l'y attendait. Friedland pris, acculée à une rivière infranchissable, l'armée russe se désintégra. Cette victoire du 14 mai qui acheva les Alliés déjà ébranlés à Heilsberg, aboutit à la signature d'un armistice, celle du 22 juin 1807. La France était de nouveau en paix.

Les règles

La carte fait 28 x 28 hexagones (hex. = 300 m). Un tour de jeu équivaut à 1 heure.

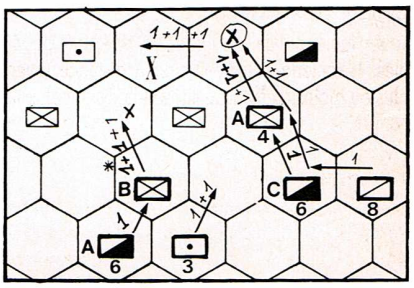
Séquence de jeu

Phase 1 : détermination du premier joueur, valeur de commandement de Napoléon (5) + jet de dé contre celle de Bennigsen (2) + jet de dé. Le plus fort joue le premier.
Phase 2 : le joueur A se déplace.
Phase 3 : il combat.
Phase 4 : le joueur B se déplace.
Phase 5 : il combat.
Phase 6 : réorganisation des unités A et B.

Mouvement (MVT) et zone de contrôle (ZDC)

Le déplacement est standard, et les ZDC de type semi-rigide (arrêt dans ZDC + 1 PM pour entrer et pour sortir sauf qu'il est interdit de sortir d'une ZDC exercée par une unité en charge).

Un point intéressant : le passage sur une unité amie ne coûte que + 1 PM pour sortir, la présence de l'unité amie annihilant la ZDC ennemie pour le MVT, d'où des possibilités d'encerclement intéressantes.



- Passe sur l'infanterie B et s'arrête en X.
- Passe sur l'infanterie A et s'arrête en X.
- Passe sur l'infanterie A, puis sur la cavalerie lourde C pour arriver en X.
- Vient finir l'encerclement.

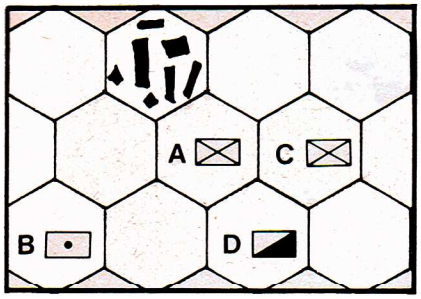
* + 1 pour terrain, + 1 pour sortir, ZDC sur amie et + 1 pour entrer.

Comme à l'accoutumée, les villages, forêts, et hexagones derrière une grande rivière, ne sont pas contrôlables.

Pas d'empilement (mais une unité peut supporter jusqu'à 3 marqueurs) sauf pour les chefs.

Les combats

Le combat est obligatoire contre toute unité qui exerce une ZDC sur vous. Le système est fort intéressant et se déroule en 5 phases. Voici le déroulement d'un petit combat.



A infanterie — effectif : 15 ; V.C. : 1 ; Moral 1.
B artillerie — effectif : 4 ; V.C. : 1 ; Moral 2.
C infanterie — effectif : 12 ; V.C. : 1 ; Moral 1.
D cavalerie lourde — effectif : 3 ; V.C. : 3 ; Moral 2.
V.C. = valeur de combat.

1) Calcul du rapport de force
Eff. déf. : 15 ; Eff. att. : 12 + 3 + 4 = 19 = 1 — 1.
2) Calcul des modifications au dé.
(Voir tableau 2 + effets du terrain.)
Défenseur : V.C. = + 1.
Attaquant : valeur combat (inf. 1 + cav. 3 + art. 1) = + 4.
Soit une modification de + 3 au dé en faveur de l'attaquant (4 — 1 = + 3).
3) Lecture sur tableau 1
1 — 1 résultat dé = 6 + 3 = 9 soit 0 — 3. L'attaquant n'a pas de chiffres, le défenseur a 3.
4)Reporter ce chiffre sur le tableau 3
où l'on voit que pour un effectif de 15, avec 3 le défenseur reçoit 3 pertes qui sont décomptées de son effectif : 15 — 3 = 12 nouvel effectif de l'unité A. (Mettre un marqueur.)
5) Reporter ce même chiffre sur le tableau 4 (diminué du moral).
3 — 1 = 2. C'est-à-dire que le défenseur recule d'un hexagone et passe en « retraite ». Il recule dans le village, et l'attaquant fait avancer sa cavalerie sur l'hexagone vacant.

Après les combats, avances et reculs sont possibles. L'artillerie peut, soit tirer à distance (avec plus ou moins d'efficacité suivant la distance), soit combattre au contact (avec + 2 pour le tir à mitraille).

Les chefs
Chaque chef de corps commande toutes les unités de son corps, du moment qu'il peut tracer une ligne jusqu'à elles (sans que cette ligne passe par une ZDC ennemie ou du terrain impraticable). S'il choisit d'appuyer un combat, il ajoute son facteur de commandement à la valeur de combat de l'unité sur laquelle il est empilé. Par contre, il ne commande pas d'autres unités (mais Napoléon et Bennigsen peuvent commander 5 unités de n'importe quel corps s'ils ne combattent pas eux-mêmes).

Le but
Pour le Français, c'est d'éliminer le maximum de Russes en n'engageant que le minimum de force. Pour le Russe, c'est de survivre. Les points de victoire (PV) sont basés sur les points effectifs. Ceux-ci sont multipliés par 3 si l'unité a conservé son statut de réserve, multiplié par 2 si l'unité n'a pas eu de perte, et par 1 pour les autres. Les unités sorties de la carte sont éliminées, sauf les Russes qui sont sortis par le bord Est et après le tour 8 (ils sont comptabilisés comme plus haut). En fin de partie, on fait la différence du total des 2 armées.

Nota : un coup de fil à l'auteur nous indique :
— F3 : pénalisation, bonus pour tir à distance de l'artillerie. Lire facteur tactique et non point de combat.
— Le gué se trouve entre les hexagones 2209 et 2310 (les flèches n'indiquent que le sens du courant).
Et d'autres précisions qui sont inclusent dans le commentaire de jeu.

LA CONFRONTATION

Les règles acceptées, nous prenons une légère collation, en discutant de choses et d'autres (les choses étant le wargame, les autres : le reste). Puis, repus, nous choisissons aléatoirement notre camp. Faisant le plus fort aux dés, j'ai les Français.

TOUR 1 - le round d'observation

De plus, je joue le premier. Immédiatement, le Russe se met à râler sur la disposition initiale, il a 4 unités d'artillerie en première ligne, non protégées (voir le plan). Le laissant ruminer sur le triste destin qui attend son artillerie, j'essaie de définir un plan d'ensemble. A première vue, je ne peux pas envoyer Ney seul sur Friedland. Il faudrait le secours de tout le premier Corps, mais j'aimerais garder la Réserve intacte pour le moment [la réserve a + 2 en valeur de combat pendant un tour de jeu complet si on l'engage après le tour 5].
Alors, si je faisais épauler Ney par une partie de la Réserve (Lannes) se déplaçant parallèlement au ruisseau du Moulin pendant que le reste, aidé du 8e Corps fixerait les troupes de Gortscharow (Gort pour les intimes), tandis que Grouchy et sa cavalerie feraient ce qu'ils peuvent contre Ouvarov, de manière à éviter un débordement, ce qui est toujours désagréable.
But : tronçonner les Russes, contrôler Friedland et bloquer la route de Köenigsberg.

Début des hostilités.
Ney attaque l'artillerie russe en lisière de la forêt, tout en protégeant sa droite. Son artillerie, renforcée par celle du 1er Corps et une artillerie à cheval de Lannes vient « matraquer » l'infanterie russe dans la plaine, face à Friedland (ces unités sont protégées par la cavalerie du 1er Corps). Lannes envoie deux tiers de ses troupes massacrer l'artillerie de Gort pendant que le reste amorce son mouvement vers le ruisseau du Moulin. Le 8e Corps, détache son artillerie pour aider celle de Grouchy, tandis qu'une de ses divisions d'infanterie protège le flanc gauche des troupes de Lannes. Enfin, Grouchy charge furieusement la pointe du dispositif d'Ouvarov (une division de cavalerie légère). Les Réserves ne bougent pas attendant de savoir d'où vient le vent.
Les résultats sont tout à fait satisfaisants, puisque, pour des pertes minimes (le 8e perd 3), 2 artilleries adverses sont détruites, une réduite à un point de combat et que la division d'Ouvarov est en retraite suivie par Grouchy qui continue sa charge [rappel : on ne sort pas d'une ZDC d'une unité en charge]. De plus, l'utilisation de l'artillerie en bombardement est complètement fabuleuse : avec 5 batteries, j'ai fait 2 pertes sur une batterie d'Ouvarov et 4 sur l'infanterie de Bagration. Je sors de ma douce euphorie en voyant mon adversaire compulser fébrilement le livret des règles, mais mon sourire revient en voyant qu'il le repose d'un air dégoûté.
Que va-t-il faire ? Attentisme, retraite organisée ou passage en force ?
On dirait qu'il a mal digéré l'action de Ney car il attaque l'hexagone qui vient d'être pris avec deux divisions d'infanterie et une de cavalerie lourde, combat dirigé par Bagration en personne. Par contre, pour la plaine, il a l'air plutôt indécis. S'il s'en va, il met en danger sa gauche, mais s'il reste, il se fait « allumer » à tous les tours ! Alors, va-t-il attaquer ? Eh bien non, il se renforce en ramenant de l'artillerie. Sa Garde monte soutenir Gort qui attaque comme un sauvage une division de Lannes qui s'était avancée sur le plateau. Au Nord, il adopte une disposition prudente, en voyant Ouvarov soutenir moralement l'unité en retraite, car elle doit attaquer Grouchy. La Réserve enfin se déplace vers Friedland.
Les combats se passent bien pour lui puisqu'il met en retraite la troupe de Ney, lui infligeant 3 pertes et qu'il fait reculer la division de Lannes. Par contre, la retraite de sa cavalerie se transforme en déroute. Je me permets quelques commentaires sur les capacités d'Ouvarov mais cela ne fait rire que moi.
Phase 6 : j'essaie de réorganiser mon unité en retraite, ce que je réussis malgré la proche présence d'une unité ennemie [réorganisation des retraites : jet de dés + moral de l'unité et — 1 par unité ennemie qui la contrôle ; 5 et plus réussit la réorganisation]. Par contre, son unité en déroute ne peut pas se réorganiser car elle est en ZDC ennemie [réorganisations des déroutes : jet de dés + moral de l'unité ; 6 ou plus réorganise l'unité. Dans les deux cas, un chef empilé avec l'unité, ajoute sa valeur de commandement au moral de l'unité].

TOUR 2 - l'hésitation

L'envoi immédiat de sa Garde, qui constitue sa seule réserve, me pose de sérieux problèmes. Surtout qu'il l'envoie au centre du dispositif. Vient-il forcer le passage vers Köenigsberg ? Déjà ? Il faut sortir après le tour 8 pour que cela compte ! Chercherait-il l'opportunité ou simplement à raffermir son front pour lui permettre un décrochage sans trop de « casse ». Sinon, il a vite compris l'importance des modifications aux dés, car mieux vaut attaquer à 1 contre 1 avec + 5 aux dés que 4/1 sans rien (un simple regard sur les tableaux vous en fera convenir).
Un coup d'œil sur la carte me fait apparaître 2 belles lignes, seul le Nord pourrait être tourné mais je n'ai pas assez de monde là-haut pour que ce soit immédiatement payant. Au Sud, un débordement est tout aussi possible mais il serait beaucoup plus long ; de plus, je ne voudrais pas longer l'Alle, car il pourrait y installer impunément de l'artillerie qui ferait du « tir de foire » sur mes unités par-dessus ce satané fleuve que je ne peux même pas traverser ! Mais où est le génie !
Je joue en premier. Grouchy attaque en tenaille, soutenu par l'artillerie, la pointe Nord du dispositif russe ; alors que Lannes et le 8e Corps attaquent sur l'axe de pénétration des Russes. Ce faisant, je laisse un trou de 6 hexagones entre Grouchy et le 8e Corps, juste protégé par une faible cavalerie.

C'est un risque car, en face, 3 divisions russes sont l'arme-au-pied ; mais si l'attaque de Grouchy réussit, les Russes seront obligés de lui faire face puisqu'ils deviendront le verrou de la droite de Bennigsen. Au centre, rapplique la Garde suivie par la Réserve du Premiers Corps qui va marcher sur les traces du détachement Lannes qui longe le ruisseau du Moulin (disons plutôt qu'il va essayer). Ney abandonne la zône des derniers combats, trop bien défendue par la forêt et les plateaux laissant l'infanterie en tampon et aidé par la cavalerie du Premier Corps, il attaque en plaine (charge de cavalerie et artillerie à mitraille).

Avec trois axes de pénétration possible (2 parallèles au ruisseau du Moulin et un au Nord), j'espère ennuyer le Russe ; lui faire déplacer ses réserves d'un point à un autre, en un mot, j'essaie de garder l'initiative. Je l'attaque où je veux de manière à ce qu'il pare cette attaque mais qu'il ne puisse agir là où il le désire par manque de troupes. De plus, je garde mes réserves comme force dissuasive.

Aux résultats

Au Nord, Grouchy pulvérise complètement la division de cavalerie légère Ouvarov, et celui-ci, qui était gentiment venu aider son unité, se retrouve seul ; mais il s'en sort en faisant 4 au dé [un chef empilé avec une unité qui est entièrement éliminée est aussi éliminé s'il fait 1, 2, 3 au dé ; en cas de déroute, un 1 l'élimine].

Grouchy avance et lors de l'attaque qui était adjacente (2 artilleries à mitraille contre 1 cavalerie lourde), cette dernière recule et perd un point de combat supplémentaire car elle passe dans la ZDC de Grouchy [le recul suite à un combat, est permis à travers une ZDC ennemie, mais on perd un point de combat par unité ennemie qui contrôle l'hexagone sur lequel on rentre]. Au centre, le 8e Corps met en retraite son opposant tandis que la division Oudinot aidée de celle de Verdier attaque des cavaliers russes à 10 contre 1, + 1 au dé [ce qui fait 6/1 — maximum du tableau — + 1 (valeur de combat) + 4 — car l'on a + 1 au dé par rapport supérieur à 6/1, soit 6/1 + 5]. Oudinot avance sur les débris des cavaliers russes.

A sa droite, la cavalerie lourde de Nansouty charge, aidée par de l'infanterie. La division d'infanterie russe, impassible, se met au carré [jet de dé + moral ; 4, 5 ou 6 = en carré ; 3 = rien ; 1, 2 = l'unité devient « sans formation »].

Mais malgré cela, elle recule d'un hexagone. La proximité de la Garde russe, m'incite à la raison et c'est l'infanterie qui avance après le combat. Je ne veux pas risquer Nansouty (valeur de combat 3, effectif 10, moral 2). Il perd donc son statut de charge [il faut avancer après tout combat pour conserver ce statut]. Dans la plaine, face à une attaque conjuguée, cavalerie, artillerie à mitraille, une division russe rate sa mise en carré.

Le Russe fait 1 au dé et devient aussi vert que ses pions. Tout ceci fait que sa division se retrouve sans formation, en retraite, ayant eu 3 pertes et pour couronner le tout avec une cavalerie en charge à ses trousses. Dur ! Dur ! (4 pions empilés pour une unité, ça fait quand même lourd !)

Les résultats sont encourageants, le Russe a perdu 4 unités, et certaines sont sérieusement ébranlées. De mon côté, pas trop de pertes. La balance était déjà en ma faveur, mais cela va empirer, comme je le dis à mon camarade : *« Le carnage me dégoûte un peu. »* Il m'apprend que la guerre psychologique n'atteint pas un chef d'armée russe. S'ensuivent quelques commentaires d'un humour douteux. Voyons comment il va réagir maintenant. La trouée du front Nord a l'air de le tenter. Avant tout mouvement, il amène sa réserve à Friedland, position charnière. Il faudra attendre le tour suivant pour savoir où il va la diriger : Bagration, Gort, ou le Nord ?

Il attaque effectivement dans le trou et le long des 2 côtés du ruisseau du Moulin, laissant le centre sous le contrôle de la Garde. Il a mis à l'abri ses troupes en retraite, sur lesquelles il empile un chef. Le Corps de Bagration se replie lentement vers Friedland, avec une attaque de dégagement bien menée contre la cavalerie de Ney (infanterie + cavalerie en charge, soutenues par de l'artillerie qui tire d'une hauteur) [ligne de visée à respecter en plus de la distance ; une unité, un village, de la forêt ou des lignes de crête bloquent la vue. Par contre, si l'artillerie tire d'une hauteur, elle annule tous ces obstacles et gagne 1 hexagone de distance].

Coup dur au Nord. Il a oublié d'enlever Ouvarov de dessus une unité qui était bloquée et obligée d'attaquer Grouchy. Stupeur lorsqu'il s'aperçoit que l'attaque est à 1/5 et sans modifications. Moralité, l'unité est détruite et Ouvarov, loupant son jet, est tué lui aussi. Le Russe choisit Gort pour le remplacer (il commandera les unités d'Ouvarov en plus des siennes). Pour la circonstance, mon camarade me sort quelques jurons russes ou assimilés ; il n'a pas du tout l'air content de lui. Je lui propose successivement une auto-critique face à ses troupes, le suicide ou une bière. Il choisit la bière, tout se perd !

Tout ceci fait qu'il n'avance même pas sur le trou. Par contre, sur la droite du ruisseau, il fait très mal à la division Saxon (Lannes) qui prend 3 pertes et qui part en déroute suivie de la cavalerie de la Garde en charge.

Bagration fait un nul qui pourrait me permettre d'essayer d'isoler une partie de son corps mais j'ai un peu peur de m'aventurer dans cet entonnoir, aussi je ne bouge pas. Nous passons à la réorganisation de nos unités.

TOUR 3 - le tournant

« M... » Le Russe commence. Tant pis, j'aurais deux tours consécutifs après. C'est plutôt un avantage pour moi ! Tout en pestant contre Ouvarov, le Russe réfléchit longuement (j'essaie vainement de le distraire, lui parlant de sujets aussi variés que les impôts, le prix de cigarettes, les impôts, l'augmentation du prix de l'essence, des impôts encore, mais rien n'y fait).

Brusquement, il s'agite ; à première vue, sa décision est prise (il n'en avait donc pas avant ?).

Ah, ça y est, il se replie, il fuit, il repasse l'Alle, focalisant sa retraite sur Friedland. Pas de panique, il faut absolument le fixer avec des charges de cavalerie sinon il va me glisser entre les doigts. Il a déjà fait sauter le pont en pierre. Réfléchissons, j'ai deux tours pour détruire la ceinture fortifiée qu'il a construite aux alentours de Friedland (succession d'unités adjacentes les unes aux autres avec réserve de cavalerie en seconde ligne).

Cette retraite est le tournant de la partie : ses intentions sont claires, il veut limiter la casse, se réfugier derrière l'Alle et la rendre intraversable. Pour contrecarrer ses plans, il y a deux solutions : passer le gué en force, créer une tête de pont et redescendre l'Alle à sa rencontre (ce sera plutôt lui qui viendra à la mienne), et/ou fixer ses unités autour de Friedland et faire sauter les ponts avant qu'il ne traverse [pour être détruits, les ponts doivent être bombardés par l'artillerie avec un résultat défenseur 2 ou plus, les ponts volants ont une valeur effectif de 1 et le pont en pierre (qui vient de sauter) avait une valeur de trois].

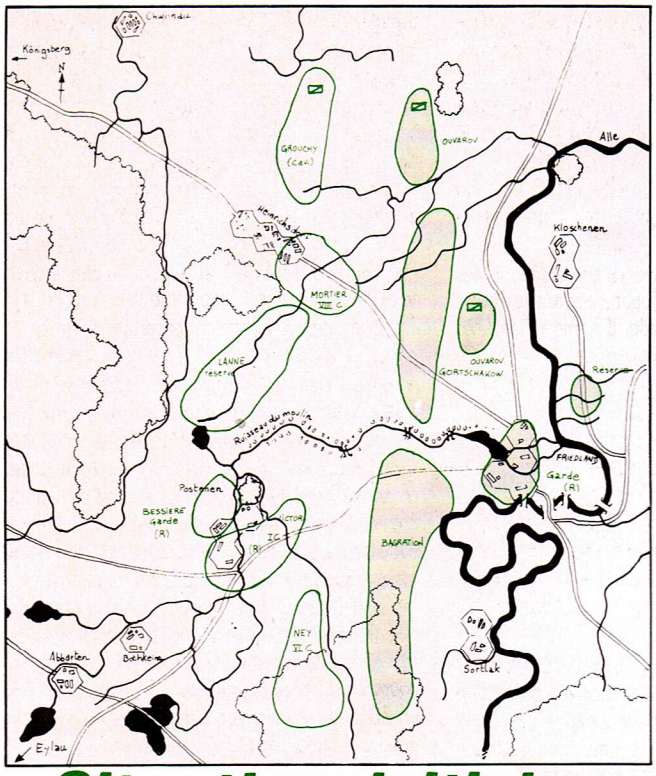
J'ai donc intérêt à bien préparer ces 2 coups. A ce propos, l'initiative de jeu est finalement un avantage pour le joueur français. En effet, le Russe a quelques chances de pouvoir jouer 2 fois de suite mais il ne peut planifier cela car ses possibilités de réussite sont trop réduites ; par contre, le Français, lui, ayant beaucoup plus de chance d'y arriver, peut raisonnablement prévoir cette succession de coups. Son retrait rapide me pose quelques problèmes de distances. Mes unités d'artillerie sont un peu loin pour appuyer efficacement, et la cavalerie ne pourra presque pas charger [la « mise en place » pour la charge coûte 2 PM ce qui, ajouté au + 1 PM pour entrer en ZDC, laisse un rayon d'action de 3 hexagones pour une unité ayant 6 PM de potentiel].

Lors de ce tour, je vais laisser Grouchy attaquer seul sur le Nord, tandis que les autres Corps vont se regrouper ; la Garde et la Réserve du Premier Corps se déplaceront sur Friedland, en passant par le Centre. Lannes va aider les Saxons en déroute, en vue d'une réorganisation. Mortier (8e Corps) à portée, va soutenir Grouchy tandis que Ney se mettra en place et rassemblera son infanterie. S'effectuent immédiatement toutes ces dispositions. Les attaques de Grouchy sont moyennes, seules celles effectuées en soutien avec le 8e Corps occupent 1 hexagone, au prix de 2 pertes de part et d'autre. On se réorganise sans problèmes, toutes les unités sur le terrain, d'un côté comme de l'autre sont opérationnelles. Toutes mes troupes sont prêtes pour l'assaut. De plus l'erreur du Russe qui me laisse le gué sans combat n'est plus rattrapable : Grouchy bloque le passage.

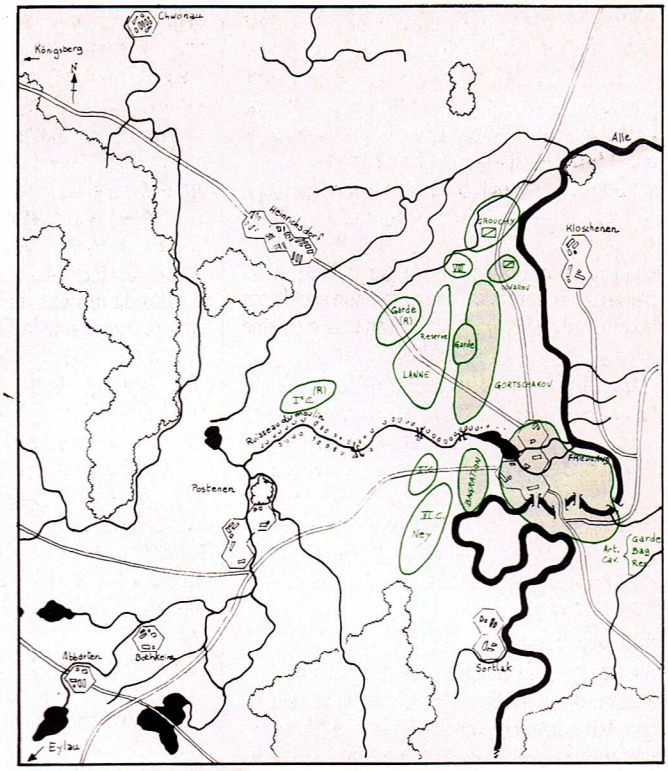
TOUR 4 - la malchance

Cambronne n'est pas là, mais je le remplace avantageusement. Avec un superbe 1 au dé contre un non moins superbe 6 chez le Russe, celui-ci garde l'initiative. Nom de la déesse de la Raison ! c'est honteux ! L'Etat-Major russe jubile bêtement, arguant des hasards de la guerre et d'un plan soigneusement établi. Il m'assure que la victoire change de camp, que son décrochage restera dans les annales, qu'il est le plus fort, le plus grand, le plus beau, que le Tsar va le couvrir de caviar des pieds à la tête, et qu'à propos de tête... Enfin, restons serein, faisons face à l'adversité et voyons comment il va manœuvrer.

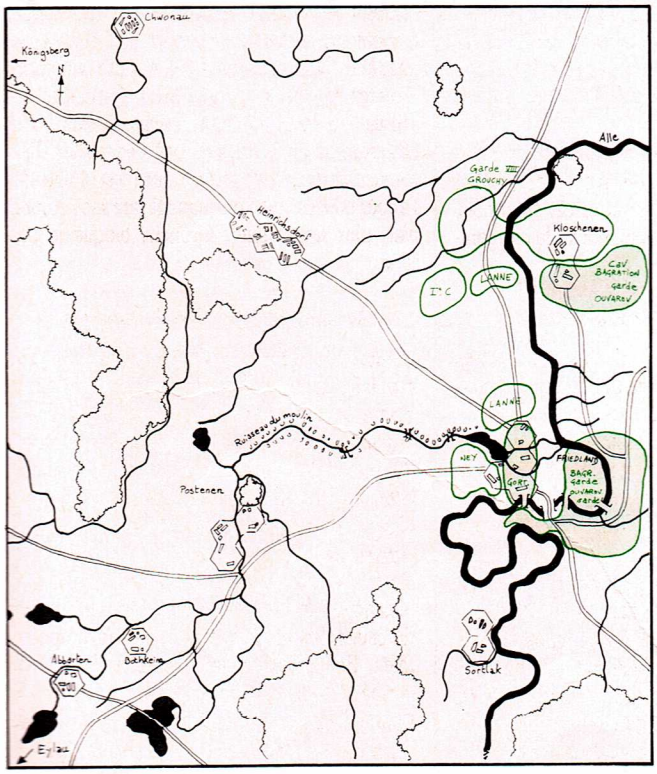
Bien, hélas ! Il recule tout son dispositif du maximum de son PM, laissant de cavalerie légère en première ligne, face à Lannes qui en manque [on peut refuser le combat si on a plus de PM que son adversaire]. Une partie de ses unités de cavalerie ont déjà traversé l'Alle et remonte dare-dare vers le gué ; de l'artillerie est mise en batterie face aux ponts qu'il fait d'ailleurs sauter, sauf celui qui est le plus éloigné de Friedland sur lequel traverse



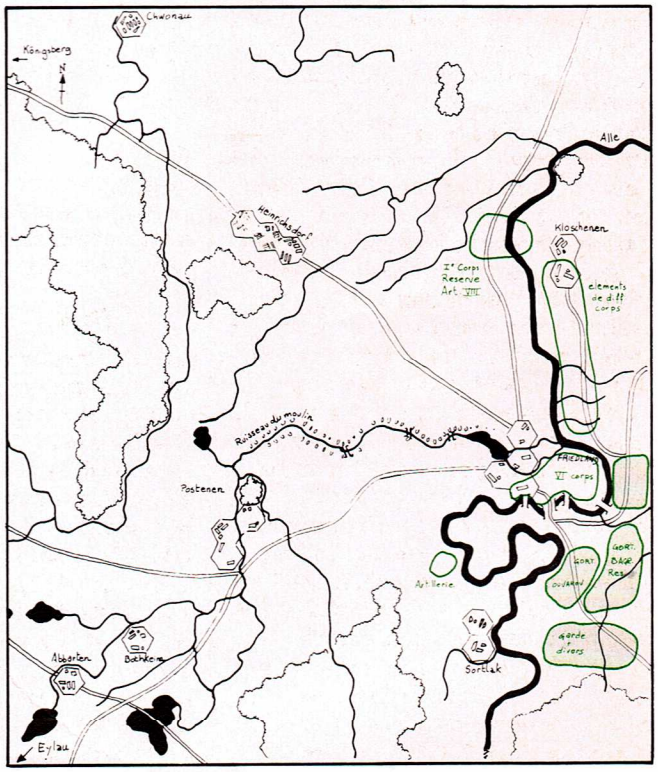
Situation initiale



Tour 4



Tour 6



Tour 10

une partie de l'infanterie de Bagration. Le reste de l'armée s'est déployé juste devant Friedland (à 2 hexagones). Bien qu'il soit très regroupé, je ne peux lui faire grand mal, bien au contraire [recul en chaîne permis] et évidemment il reculera vers le pont. Il finit son tour sans même daigner me tirer dessus mais il en faut plus pour me vexer.

Je lance désespérément Grouchy et le 8e Corps sur le gué mais seule une infanterie du 8e et la cavalerie légère de Beaumont peuvent passer. Beaumont réussit à prendre position dans Kloschenen et à se fortifier. La Garde rejoint le bouchon qui s'est formé devant le gué [seules les unités qui font 5 et 6 passent, perdant la moitié de leur potentiel de mouvement restant] ; je trouve cela un peu dur, car une fois le gué trouvé, les unités pourraient traverser sans le chercher ; cela me paraît évident ! Mon adversaire me fait gentiment remarquer que j'ai accepté cette règle avant d'avoir les Français, ce à quoi je lui réponds qu'il a parfaitement raison, que je suis tout à fait d'accord mais que râler me fait du bien.

Au Nord de Friedland, le Corps de Lannes se regroupe une fois encore mais sans pouvoir rien faire de payant : mea culpa, il manque de la cavalerie. Seuls Ney et Victor (1er Corps) attaquent sauvagement Bagration (je prends le risque de longer l'Alle, quitte à me faire tirer dessus par l'artillerie russe à proximité). L'attaque de Ney marche assez bien, repoussant Bagration dans Friedland même, je le suis avec de la cavalerie en charge. Victor repousse aussi ses adversaires, mais ceux-ci reculent dans Friedland repoussant Bagration [les villages n'étant pas contrôlables, je ne peux rien faire].

TOUR 5 - la fatalité

Que faire face à la fatalité ? Une 3e fois, le Russe a l'initiative. Il biche comme « un vieux poux » et promet un avenir sombre aux unités françaises qui ont franchi l'Alle, sur les ordres absurdes d'un commandant en chef qui les envoie au massacre. Il en arrive à me proposer une reddition honorable... Regrettant le temps béni où l'on pouvait renvoyer la tête de tel émissaire en guise de réponse, je refuse, et drapé dans ma dignité, je vais boire un coca.

Les mains liées, impuissant, j'assiste à l'envoi de trois unités de cavalerie (dont une de la Garde) contre le malheureux Beaumont (qui part en déroute dans le 2e hexagone du village), au passage facile de la plus grosse partie de l'armée russe derrière l'Alle et au retranchement dans Friedland de l'arrière garde constituée par une partie de l'infanterie du Corps de Gort. Même les pertes (2) occasionnées par l'artillerie russe contre les troupes de Ney ne me touchent pas, j'ai décidé de *réagir !* Il faut *absolument* que je traverse ce gué ! Il faut aussi que j'écrase toute résistance dans Friedland. Branle-bas de combat, tout le monde sur le pont. Ney attaque à fond, Lannes aussi, tous deux sur Friedland (trop tard mais tant pis). Ah ! le Russe m'a bien roulé avec les mouvements de sa Garde aux premier et second tours. Passage du gué : Grouchy et deux de ses divisions passent, suivis de la Garde à pied et de l'artillerie à cheval de la Garde.

Grouchy réussit à dégager partiellement Kloschenen (la cavalerie de la Garde russe en conserve une partie) tandis que la Garde protège le gué. Le premier Corps ainsi qu'une partie de la Réserve montent aussi vers cet entonnoir. La situation de la tête du pont est précaire.

L'attaque de Lannes marque le pas mais celle de Ney réussit à prendre un hexagone de Friedland. De plus, l'artillerie française réussit à détruire une de ses homologues de l'autre côté de la rivière, et ceci est payant car bientôt un terrible duel d'artillerie va obligatoirement se déclencher.

TOUR 6 - l'espoir renait

Ça y est ! J'ai enfin repris l'initiative. Là, pas de gaffe, c'est un peu trop tard pour Friedland mais je vais quand même y laisser le 6e corps car il ne faudrait pas qu'il contre-attaque par ici ; Lannes et Victor laissent leurs artilleries à Ney de manière à pouvoir « allumer » le maximum de Russes le long de l'Alle. Je crois que je vais engager la Garde, surtout qu'on est au tour 6 et qu'elle bénéficie de + 2 à la valeur de combat [elle perd son statut de réserve — tant pis pour les points de victoire PV] car il faut absolument implanter solidement la tête de pont ; les renforts sont par trop conditionnels. Allons-y : Ney et Lannes (que je viens de renforcer) continuent d'attaquer Friedland. Au Nord, toutes les troupes déjà passées attaquent, Garde comprise. Mortier et une de ses divisions d'infanterie ainsi qu'Oudinot réussissent à passer le gué, les autres échouent, soit dans leur tentative, soit par manque de place pour arriver. A première vue, un maximum de 3 unités d'infanterie ou d'artillerie peuvent passer à chaque fois ; seule la cavalerie qui possède plus de PM, peut libérer le passage.

L'attaque de la Garde est un succès complet (3/1 + 6) et Kloschenen passe de nouveau sous mon contrôle total. L'autre attaque fait aussi très mal, puisqu'elle élimine l'unité de cavalerie russe qui lui faisait face.

A Friedland, Lannes prend un hexagone, mais le 6e corps échoue, avec des pertes réciproques.

Je suis content de ce tour, dis-je en me pinçant l'oreille. La tête de pont est solidement implantée et les Russes, encore trop loin pour être dangereux dans l'immédiat. Que vont-ils faire ?

Ils se replient une fois de plus s'appuyant derrière le ruisseau au sud de Kloschenen. Par contre, ils massent 4 batteries qui ouvrent le feu sur le 6e Corps adjacent, faisant 4 pertes chez moi. Le reste de l'armée russe traverse, ne laissant qu'une division pour retarder les Français à 2 hexagones du dernier pont.

TOUR 7 - le gué

C'est le passage de ce gué qui me cause le plus de soucis. J'y perds un temps fou. Un bouchon gigantesque s'est formé là-haut aggravé par l'arrivée du 1er Corps et de la Réserve (je rappelle le reste du Corps de Lannes, laissant le 6e Corps définitivement seul sur Friedland). La situation n'est pas fameuse mais je vais quand même essayer quelque chose. Je vais faire le pressing sur l'ennemi de manière à ce qu'il recule dans le sens Nord-Sud afin de pouvoir le « matraquer » quand il passera à côté de l'artillerie récupérée avec le 6e Corps. La Garde et les éléments de la tête de pont foncent donc sur la ligne adverse tandis que le reste de l'armée essaie de passer le gué. Joie ! 4, y réussissent (2 cavaleries, 1 infanterie, 1 artillerie). Ney élimine complètement l'arrière-garde, car il avait réussi l'encerclement total par la méthode du positionnement successif (inattention du joueur russe). Grouchy s'enfonce dans la ligne adverse mettant en déroute son adversaire (il faut dire qu'il était aidé par la Garde, alors... !).

Voyant cela, le Russe réagit sainement ; il fait sauter le dernier pont, ouvre un feu d'enfer avec toutes ses batteries restantes, sur l'artillerie du 6e Corps, tandis que sa ligne de front se replie par échelon, contre-attaquant là où elle est contrôlée par les charges de cavalerie.

LES DERNIERS TOURS - l'usure

Les trois derniers tours seront de ce style : l'exiguïté du front empêchant tout développement, le Russe se replie lentement, passe le goulet de Friedland avec un peu de perte, organisant son front méthodiquement (envoi des troupes désorganisées à l'arrière, soutien mutuel, commandement direct, etc.). De mon côté, idem, mais le duel d'artillerie ayant tourné en ma faveur, je pourrai faire un beau carton, malheureusement l'artillerie est interdite au tour 10 [tour de nuit : pas de ZDC, pas d'artillerie]. D'ailleurs, le Russe reprenant l'initiative à ce tour, il s'éloigne définitivement.

Le combat s'arrête, le bilan commence.

Les wargamers étant des génies en calcul mental, le bilan est vite fait. On a tous deux tellement de PV que l'on suppose quelques légères erreurs. Prenant papiers et crayons, nous arrivons effectivement à des chiffres plus raisonnables. Posée noir sur blanc, j'ai droit à une victoire décisive, grâce à la perte du chef adverse ! [– 20 PV à son total] (bien fait) ainsi qu'à la préservation des réserves du 1er Corps.

Le Russe proclame quand même une victoire morale, car il réussit à se replier, sans trop de dégâts (il a quand même perdu 9 unités et moi 0) ; face à des troupes largement supérieures en nombre, sur-équipées... Je l'arrête au moment où il embraye sur les mercenaires qui composent l'essentiel de mon armée, sur la bière qui était droguée et sur la dureté de sa chaise, procédés aussi classiques que déloyaux.

Nous discutons tactique pendant un long moment, chacun reconnaissant ses erreurs, et surtout, chacun expliquant à l'autre ce que lui aurait fait à tel ou tel moment s'il avait contrôlé l'armée adverse. Je lui avoue mon doute et mes hésitations suite à son mouvement du tour 1, ainsi que l'impact psychologique de la perte de l'initiative, qui m'a plongé dans un attentisme stupide. On parle aussi du gué, qui finalement joue bien son rôle de bouchon, car sinon il équivaudrait à un pont indestructible, ce qui n'est pas dans l'intérêt du jeu. Un peu honteux, le Russe m'avoue que lors de son repli du tour 3, il avait complètement oublié de sécuriser le gué.

Nous discutons aussi du système des réserves, des facteurs tactiques et comme tout bon joueur qui se respecte, nous finissons la discussion sur : l'action conjuguée des sorts de clercs et de magiciens dans AD & D, ceci après avoir étudié l'intérêt de la vitrification de Fulda et de sa région. Puis la soirée se termine, sur la promesse d'inverser les rôles dans 15 jours.

Demain j'irai acheter un stock d'icônes. □

Le Fer de Lance

Patrick Giacomini

Guilford Courthouse

DR

La guerre d'Indépendance américaine est un sujet souvent négligé par les amateurs français. Manque d'intérêts ? Nationalisme pointu ? Toujours est-il que *GDW* par l'intermédiaire de *Guilford Courthouse* se propose de faire changer d'avis les indécis. Ne négligons donc pas ce jeu qui retrace avec réalisme l'esprit particulier des combats du 18e siècle.

Fabricant : Game Designer's Workshop
Matériel: une carte de 56 x 43 cm représentant le champ de bataille, une planche de 120 pions symbolisant les troupes qui participèrent à la bataille, ainsi que de nombreux marqueurs. Un livret de régles en anglais. Chaque hexagone correspond à environ 120 mètres et un tour à une vingtaine de minutes en temps réel.
Sujet : A la fin de la guerre d'indépendance américaine, une armée britannique, sous le commandement du général Cornwallis, attaqua une petite force américaine commandée par le général Greene près du nœud routier de Guilford Courthouse. Les britanniques réussirent à déloger les Américains des positions qu'ils occupaient mais à un prix tel qu'ils furent, eux aussi, obligés de se retirer.
Système de jeu : Mouvement puis phase de combat pour les deux joueurs ; régles concernant le moral, l'artillerie, les tirs de mousqueterie etc...
Complexité : Faible.
Nombre de joueurs : Deux
Date de publication : 1979
Signe particulier : fait partie de la série 120 (cf CB n° 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17).

Guilford Courthouse est un jeu très agréable et amusant. L'importance du moral des troupes dans la bataille est soulignée par une série de règles élémentaires qui traduit la faiblesse des Américains de ce point de vue.
Le sujet traité est intéressant, et il est dommage de constater que les régles sont mal organisées, aucune table d'idenficiation du terrain, par exemple, n'a été fournie.
La couleur dominante de la carte est le vert clair, l'essentiel du champ de bataille étant composé de bois ; les cases représentent des champs alors que les lignes noires, qui parsèment le plan de jeu, figurent les routes et les haies et barrières. On peut aussi trouver des hexagones de pente et des espèces de petits rectangles noirs figurant des maisons et qui sont imprimés à titre purement décoratif n'ayant aucun effet sur le déroulement de la partie.
Les pions sont correctement imprimés et le livret de règles en comprend un inventaire, très utile au cas où vous perdriez un pion. Le livret assez confus par ailleurs, possède quelques lacunes ; son auteur a, par exemple, négligé de préciser si les unités de la milice se déplacent comme de l'infanterie légère. Détail très important du point de vue américain (personnellement, je déplace les unités de la milice américaine comme des unités d'infanterie légère) car cela peut influencer les tactiques que le joueur américain emploiera.
Parmi les 120 pions, les Britanniques n'alignent que 18 unités de combat : infanterie normale et légère, cavalerie et artillerie, alors que les Américains leur opposent 28 pions. Le reste de la planche rassemble 80 pions regroupant les chefs et différents marqueurs utilisables pour enregistrer les pertes, la baisse de moral ou la déroute des unités engagées dans la bataille. Le tour de chaque joueur se divise en :

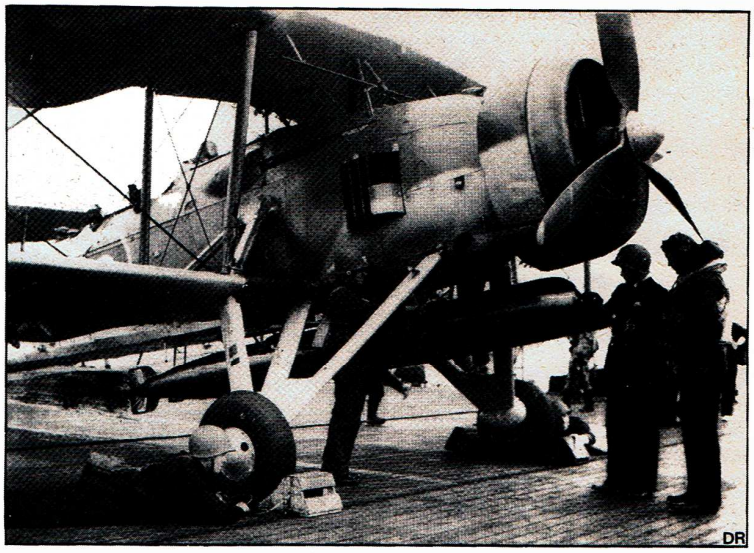
1) phase des tirs offensifs
2) phase de mouvement
3) phase des tirs défensifs
4) phase des combats au corps à corps
5) phase de moral

Le moral de la plupart des unités américaines reste faible : le joueur qui contrôle ces forces doit donc essayer d'éviter les vérifications de moral que doivent passer les troupes dès qu'elles ont subi des pertes ou qu'elles sont chargées. La milice américaine est donc plus utile et plus efficace lorsqu'elle tire durant la phase des tirs défensifs bien qu'elle doive souvent battre en retraite durant la phase de mouvement du joueur américain, pour se mettre à l'abri des charges et des tirs ennemis. Lorsque les Anglais atteignent la dernière ligne coloniale près de Guilford Courthouse, ils sont en général trop éprouvés pour pouvoir lancer une attaque efficace contre le carrefour. Les Américains disposent en outre d'une excellente cavalerie et d'une non moins bonne infanterie légère. Il sera sûrement très difficile aux Britanniques de déborder les coloniaux sur leurs flancs ; il est même possible que ce soit le flanc anglais qui soit en péril.
A chaque fois que j'ai disputé une partie, je n'ai pas trouvé de tactique ou de stratégie permettant aux Britanniques de gagner la partie. Tous mes plans destinés à donner la victoire aux Anglais furent éventés par mon adversaire, aussi je soupçonne le jeu d'être très déséquilibré (tout en continuant à chercher un plan britannique valable!).
La confusion des règles, la mauvaise identification du terrain, le déséquilibre du jeu, sembleraient plaider en sa défaveur et vouer le jeu à l'échec. Mais ce n'est pas le cas, l'inventeur du jeu a tout de même réussi à établir un élégant et simple système de jeu simulant correctement, à l'échelon tactique, les opérations de la guerre d'indépendance américaine. D'autre part, le même système, avec seulement quelques modifications, pourrait aussi être utilisé pour des batailles de la période napoléonienne ou pour des engagements de la guerre de Sécession. Non seulement l'inventeur a fait plus que d'attribuer à chaque pion une couleur, un facteur de mouvement et un facteur de combat, mais il a réussi à donner à un jeu simple, l'atmosphère des combats tels qu'ils se déroulaient au XVIIIe siècle. Rien que pour cela, nous ne pouvons que recommander Guilford Courthouse tout en regrettant qu'il n'ait pas été porté plus d'attention aux détails. □

Frédéric Armand

Amirauté

de l'utilisation des torpilles


DR

Tous le fanas des jeux aéronavals savent que, dans un combat, lorsqu'une ou plusieurs torpilles atteignent l'objectif désigné, cela fait du bruit ! Tous les participants deviennent subitement nerveux, la fièvre monte, l'atmosphère devient électrique. Car les joueurs savent bien que, sauf malchance absolue (tirage d'un 6 au dé) les navires atteints vont subir de graves dégâts qui, nécessairement, vont influencer non seulement le résultat quasi immédiat du combat engagé mais, souvent, auront des répercussions importantes sur le déroulement futur du jeu. Un simple coup d'œil au tableau annexe n° 10 montrera aux wargamers débutants que les points d'agression imputables à l'impact des torpilles sont très importants et qu'il ne s'agit pas de plaisanter avec ce genre d'engins si l'on veut figurer ne serait-ce qu'honorablement dans une partie.

D'abord, quelques précisions...

Le tableau des points d'agression Torpilles montre cependant qu'il existe, malgré tout, une certaine échelle dans l'importance des points de dégâts provoqués par un tir au but ; cela résulte directement des dés tirés, mais aussi du calibre des torpilles employées, donc de la charge d'explosifs transportée. De nombreux wargamers m'ont souvent écrit ou téléphoné pour obtenir des précisions sur ce fameux tableau Torpilles. Le genre de questions le plus souvent posées étant :

— Pourquoi 3 colonnes différentes pour les torpilles de 533 ?
— Pourquoi, également, 2 colonnes pour le calibre 550 ?

Je vais donc vous donner immédiatement les précisions nécessaires afin d'éclairer cette partie d'*Amirauté* qui, pour certains, reste encore un peu obscure.

Tout le monde sait (ou devrait savoir) qu'il existe en gros 3 catégories d'utilisateurs (les « Lanceurs») de torpilles :

— Les avions torpilleurs.
— Les sous-marins.
— Les navires de surface.

Pour plus de compréhension j'ai numéroté les colonnes du tableau ci-dessous (de l'Annexe 10) qui sert à découper les points de dégâts occasionnés à l'adversaire, une fois les dés tirés.

	1	2		3	4	5	6	7	8
T_o	400	450		533	533	533	550	550	610
P	100	200		250	350	500	300	400	500
1	10	18		20	28	40	24	32	40
2	9	16		18	25	36	22	29	36

3 = Torpilles 533 utilisées par l'aviation.
4 = Torpilles 533 utilisées par les sous-marins.
5 = Torpilles 533 utilisées par les navires de surface.
6 = Torpilles 550 utilisées par l'aviation.
7 = Torpilles 550 utilisées par les sous-marins et les navires de surface.

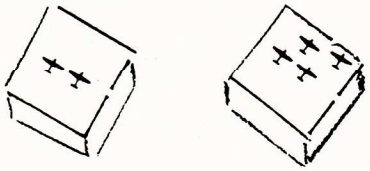
Les avions torpilleurs

Voici le tableau des principaux avions torpilleurs utilisés durant le dernier conflit mondial par les belligérants.

Marque	Année d'entrée en action	Nombre et calibre des torpilles utilisées	N° de la col. du tableau To à utiliser
ALLEMAGNE			
Heinkel 111 H-6	1942	2 torp. x 450	2
Heinkel 115 B	1939	1 torp. x 450	2
JU 88 A-17	1942	2 torp. x 450	2
JU188 A-3	1943	2 torp. x 450	2
GRANDE-BRETAGNE			
Beaufighter Mk 6c	1943	1 torp. x 457	2
Beaufort	1939	1 torp. x 457	2
Fairey Albacore	11/1940	1 torp. x 457	2
Fairey Swordfish	1939	1 torp. x 457	2
Wellington Mk 13	1943	2 torp. x 457	2
ITALIE			
Caproni 309-16	1939	1 torp. x 450	2
Savoia-Marchetti-79	1940	2 torp. x 450	2
JAPON			
Betty G4 M2 A	1941	1 torp. x 457	2
Emily H-8 K	1943	2 torp. x 457	2
		ou 1 torp. x 610	8
Jill B-6 N	6/1944	1 torp. x 457	2
Kate B-5 N2	1941	1 torp. x 457	2
Mavis H-6 K	1941	2 torp. x 457	2
		ou 1 torp. x 610	8
Nell G-3 M type 96	1941	1 torp. x 457	2
U.S.A.			
Avenger	1942	1 torp. x 558	6
Catalina	1941	2 torp. x 454	2
		ou 1 torp. x 533	4
Devastator	1941	1 torp. x 454	2
Helldiver	11/1943	1 torp. x 448	6
B-26 Marauder	1941	1 torp. x 558	6

Les marqueurs aviation pour un combat aéro-naval

Comme pour les navires, les joueurs, au moment d'un combat aéronaval, doivent matérialiser les attaques de l'aviation en plaçant des marqueurs devant les objectifs navals choisis. Cette façon de procéder élimine toute contestation future de la part de l'un ou de l'autre camp.
Ici à Toulon, nous utilisons tout simplement des silhouettes d'avions découpées et collées sur des supports en bois.



En marge, une bande de silhouettes qui vous permettront de fabriquer vos propres marqueurs. Vous remarquerez que le nombre d'avions est différent sur les carrés ci-dessus pour vous permettre d'indiquer le nombre exact d'appareils attaquant un même objectif.

Le calcul du nombre de pièces anti-aériennes

En suivant les propositions du Dr Paul Bois (Amirauté P. 28) j'ai établi la règle suivante concernant le calcul du nombre de tubes anti-aériens s'opposant à une action aérienne *dirigée sur un seul bord.*

– **Catégorie I :** navires possédant d'importantes superstructures (cuirassés, croiseurs, paquebots, transports).
Prendre en compte 50 % du total des pièces de D.C.A.
– **Catégorie II :** navires à superstructures limitées (destroyers, torpilleurs, escorteurs, avisos, cargos, pétroliers).
Prendre en compte 80 % du total des pièces de D.C.A.
– **Catégorie III :** navires n'ayant pratiquement pas de superstructures gênantes (porte-avions, dragueurs, remorqueurs, vedettes LT, sous-marins).
Prendre en compte 100 % du total des pièces de D.C.A.

Nancy

'LES TROIS AIGLES'

1er étage
Galerie Saint-Sébastien
rue Grand-Rabin-Haguenauer
54000 Nancy

vous propose un vaste choix de figurines 25 mm

— **Essex** (superbes) : Egyptiens, Romains Bas-Empire, Huns, Saxons, Carolingiens, Vikings, Normands, Chinois Tang, Mongols Khitan Liao, Arabes, Féodaux et Médiévaux. Période Renaissance : Moscovites, Tartares, Cosaques, Polonais, Perses, Mamelukes, Lansquenets, Espagnols, Hollandais, Guerre civile anglaise.

Et, bien sûr, une série "Fantasy". Liste contre deux timbres.

— **Citadel,** figurines 25 mm, Fantaisie ;
— **Ral Partha,** figurines 25 mm, Fantaisie ;
— **Chronicle,** figurines 25 mm, Fantaisie ;
— **L'Ultime Epreuve** (135 F).
Le premier jeu de rôle français ;
— **Avalon Hill** (gamme traduite) ;
— **Simulation Cornéjo.**

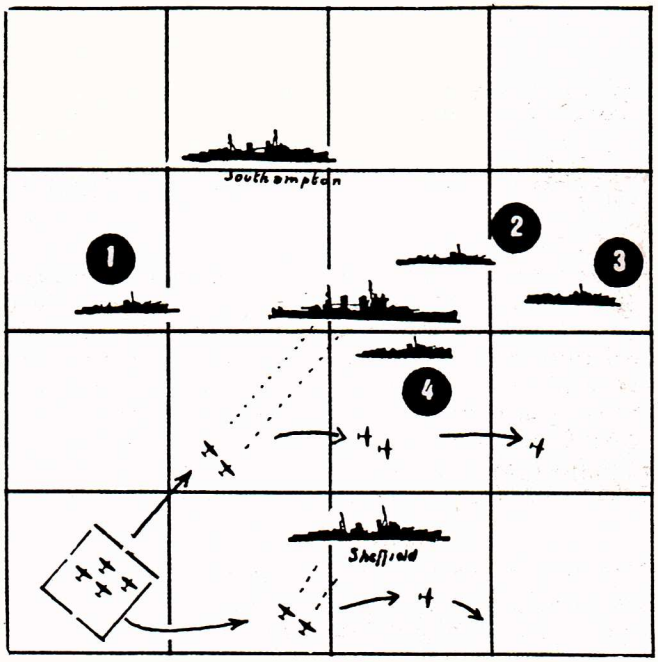
Magasin à votre service tous les jours de 9 heures à 19 heures, sauf le dimanche ; le lundi ouvert de 14 heures à 19 heures.

Service par correspondance :
— expédition à partir de 50 F ;
— port en sus : 30 F par envoi recommandé uniquement ;
— règlement à la commande.

Exemple d'attaque à la torpille d'un groupe naval par une formation de 12 avions torpilleurs

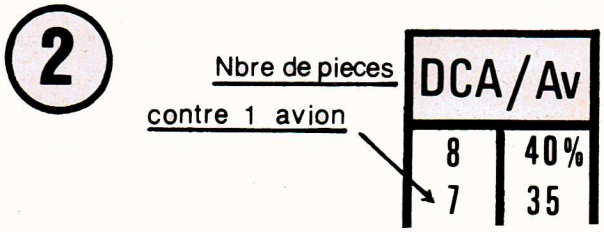
Composition du groupe naval :
— Cuirassé « Queen Elisabeth » (52 tubes aa, vitesse 25 nœuds).
— Croiseurs « Southampton », « Sheffield » (24 tubes aa, vitesse 32 nœuds).
4 destroyers (1 à 4) (8 tubes aa chacun, vitesse 36 nœuds).
Le commandement du groupe naval signale à l'arbitre qu'au moment de l'attaque, les navires marchent à l'allure maximum sauf le destroyer n° 4 qui, faisant « écran » au cuirassé, marche à la même vitesse que ce dernier, soit 25 nœuds.

Dispositif du groupe naval



Dans le schéma ci-dessus, l'attaquant indique que 2 objectifs ont été choisis :

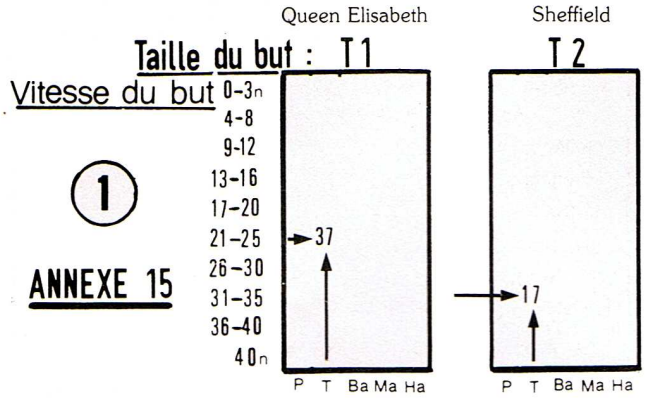
1) Le cuirassé (attaqué par 9 appareils).
2) Le croiseur « Sheffield » (attaqué par 3 appareils).
Les axes d'attaque et de dégagement ayant été précisés, l'arbitre procède au calcul du nombre de pièces de D.C.A. qui vont s'opposer à l'aviation.
Pour le cuirassé : 26 tubes (50 % de ses pièces de D.C.A.).
Le « Southampton » : 12 tubes (50 % de ses pièces de D.C.A.).
Le « Sheffield » : 24 tubes (100 % de ses pièces de D.C.A.) position centrale par rapport aux axes d'attaque.
Les 4 destroyers : 6 tubes chacun (80 % des 8 pièces de D.C.A.) le calcul donne 6,4; à 6,5 on aurait compté 7 tubes chacun.
Le total des tubes aa engagés dans l'action est donc de :
26 + 12 + 24 + 6 + 6 + 6 + 6 = 86
Le rapport D.C.A./Aviation s'élève à : 86 : 12 = 7,17.
Le tableau n° 2 de l'annexe 15 nous indique, en face de ce rapport, le % de



tir au but permettant d'abattre un avion torpilleur. Ici c'est le nombre 35 qui nous indique que, chaque fois qu'un pion de loto compris entre 1 et 35 (inclus) sera tiré, un appareil sera considéré comme ayant été descendu par la D.C.A. *avant de lancer sa (ou ses) torpilles.* Avant de tirer les pions de loto, l'arbitre indique quel groupe d'avions est concerné par ce tirage.
Exemple : Tir anti-aérien sur les 3 avions attaquant le « Sheffield ».
Pions de loto tirés : 82-6-95.

Résultat = 1 avion torpilleur abattu (pion n° 6).
Tir anti-aérien sur les 9 avions attaquant le « Queen Elisabeth ».
Pions de loto tirés : 48-54-100-98-70-68-7-35-7.
Résultat = 3 avions torpilleurs abattus (pions 7-35 et 7).
Maintenant les avions torpilleurs vont lancer leurs torpilles sur leurs objectifs respectifs.
Le cuirassé « Queen Elisabeth » est une taille T1, c'est donc ce tableau de l'annexe 15 qui va servir à déterminer le % de chance de tir au but. Pour le « Sheffield » qui est une taille T2 on se servira évidemment du tableau T2.
Pour trouver ce % de chance de tir au but, en plus de la taille de l'objectif, dont je viens de parler, l'arbitre prend en considération deux facteurs qui sont :
a) La vitesse du but.
b) La tactique adoptée (P, T, Ba, Ma ou Ha).
P = Piqué - T = Torpille - Ba = Basse altitude, etc.

Ici, dans l'exemple actuel, il s'agit, bien sûr, de la colonne T.
Le « Queen Elisabeth » qui file 25 nœuds avec son destroyer « écran » est donc attaqué par 6 appareils (9-3) qui ont chacun 37 % de chance d'envoyer leurs torpilles au but. Les deux qui attaquent le « Sheffield » ont, quant à eux, 17 % de chance de l'atteindre.



L'attaque des avions torpilleurs

L'arbitre annonçant *« Attaque sur le « Sheffield »* tire 2 pions de loto (1 par torpille lancée). Pions tirés : 33-13.
Résultat = 1 torpille au but (torpille de 450) (pion 13).
L'arbitre va, maintenant, lancer 1 dé (1 par torpille au but) qui déterminera l'étendue des dégâts causés au « Sheffield ». Dé tiré : 4.
Résultats obtenus en consultant l'annexe 10, points d'agression Torpilles : 9 points de dégâts au « Sheffield ».
Je précise bien, encore une fois, que l'étendue des points de dégâts n'est jamais communiquée par l'arbitre aux attaquants. Tout ce qu'ils doivent savoir c'est qu'une torpille a atteint l'objectif, un point c'est tout.

L'écran du « Queen Elisabeth»

Ici nous abordons le problème des « écrans ». Le cuirassé est, en effet, en partie masqué par son destroyer d'escorte. Ce qui veut dire que les torpilles lancées contre lui ne sont pas obligées de l'atteindre, mais peuvent aussi exploser contre le destroyer. Voyons comment résoudre cette situation :
Le « Queen Elisabeth » présente une cible de 196 mètres de long. Le destroyer masque le cuirassé sur son avant sur une distance correspondant à sa longueur : 109 mètres.
Le % de chance de tir au but pour les avions torpilleurs est dans ce cas de 37 %, nous l'avons vu plus haut. Ce qui veut dire que les pions de loto 1 à 37 inclus indiqueront qu'une torpille a touché son objectif. Nous allons donc déterminer combien de ces 37 pions toucheront soit le cuirassé, soit le destroyer. Une simple règle de trois suffit à nous l'indiquer :

$$\frac{37 \times 109}{196} = 21$$

En conclusion, l'arbitre va tirer les lotos. Lors du tirage, les pions 1 à 21 inclus préciseront que c'est le destroyer qui a été touché, et les pions 22 à 37 inclus indiqueront que la torpille a atteint le cuirassé. Nous verrons d'ailleurs ensemble, dans un prochain exposé, tous les cas d'écrans qui peuvent se produire, et comment on peut les solutionner très rapidement.
Mais continuons donc notre exemple. L'arbitre annonce maintenant : *« Attaque sur le « Queen Elisabeth »*. 6 avions attaquent, donc il tire 6 pions de loto.
Pions tirés : 38-56-75-12-33-26.

Résultat = 1 torpille sur le destroyer (pion 12).
2 torpilles au but sur le cuirassé (pions 33 et 26).
3 dés sont ensuite tirés :
— Dé 5 pour le destroyer (7 points de dégâts = coulé).
— Dés 2 et 4 pour le cuirassé (25 points de dégâts).
Il ne reste plus à l'arbitre qu'à calculer les conséquences des avaries occasionnées par cette attaque sur l'armement et la vitesse du « Queen Elisabeth », suivant les principes énoncés dans mon précédent article.

Tir à la torpille effectué par un bâtiment de surface

Je ne vous ferai pas un grand discours sur les différents paramètres entrant dans le cadre d'un tir à la torpille, les livres spécialisés sont là pour ça : mais simplement nous allons voir ensemble comment se servir rapidement des tableaux des annexes 12 et 13.
1) Le « Tireur » annonce à l'arbitre les 5 précisions indispensables suivantes

1	2	3	4	5
Bâtiment tireur	Caractéristiques des torpilles lancées	Distance de tir	Angle de tir	Objectif
à 6 h Destroyer « Y »	Lance 3 torpilles de 533-V = 30 n	3 000 m	35°	Croiseur Mogami

2) L'arbitre calcule le rapport Vitesse du but/Vitesse de la torpille. Le « Mogami » filant 25 nœuds, dans l'exemple ci-dessus ce rapport sera :

$$\frac{25}{30} = 0{,}83$$

Utilisation de l'annexe 12

Grâce aux deux éléments connus maintenant :
0,83 = rapport entre la vitesse du but et celle de la torpille ;
35° = angle de tir annoncé par le navire lanceur ;
l'arbitre va rapidement trouver la case contenant les 2 chiffres correspondant au tir effectué.
Soit ici : 65 / 63°

TABLEAU TORPILLES N°1

ANNEXE 12

Vitesse but V_1 / Vitesse torp V_2 =

Angle de tir	0°	5°	10°	15°	20°	25°	30°	35°
0,17	86	86 6	86 12	87 18'	87 24	88 29	88 35'	89 41
0,20	83	83 6	84 13	84 18'	85 26	86 31	87 36'	87 43
0,25	80	80 6	80 13	81 19'	81 26	82 32	82 37'	83 44
0,33	75	75 7	76 13	76 19'	77 27	78 34	79 40'	80 47
0,4	71	72 7	72 14	73 22'	73 28'	74 35'	75 41'	76 49'
0,5	66	66 7	67 14	68 22'	69 31	70 38	71 45	72 51
0,6	62	62 8	63 15	63 25'	64 33	66 40	68 48'	70 56
0,66	60	60 8	61 15	61 25'	62 34	64 41	66 50'	68 58
0,75	57	57 8	58 16	59 27'	60 36	61 44	63 52'	66 61'
→ 0,8	55	56 8	57 16	58 28'	59 37	60 46	62 56	65 63'
1	50	50 10'	51 21'	52 30'	53 40'	55 50'	58 60'	61 70'

Calcul de la distance d'impact

Ce qui est appelé dans Amirauté Distance d'impact est tout simplement le trajet parcouru par la torpille.
Le chiffre en haut à gauche de la case, appliqué à la distance de tir, donne comme résultat la distance d'impact, soit :

$$\frac{3.000 \text{ m} \times 65}{100} = 1.950 \text{ mètres.}$$

Calcul de la longueur relative du but

Comme l'explique Paul Bois (p. 31 Amirauté), l'objectif, au moment où la torpille va croiser sa route, présente comme cible une longueur relative découlant directement de l'angle d'impact. Or, cet angle d'impact est tout simplement le chiffre situé en bas et à droite de notre fameuse case, ici 63°.
Le sinus de cet angle d'impact (63°) appliqué à la longueur de la coque donnera la longueur relative du but.
L'arbitre prendra ici comme sinus : 0,88 (entre 0,86 et 0,90).

TABLEAU TORPILLES N°1

													60° 65°
Sinus	0	0,09	0,17	0,26	0,34	0,42	0,5	0,57	0,64	0,7	0,76	0,82	0,86	0,9

Le « Mogami » ayant une longueur de coque de 189 mètres, sa longueur relative présentée comme objectif à la torpille sera de :
189 x 0,88 = 166 mètres.
L'arbitre possède maintenant les trois éléments lui permettant (à l'aide de l'annexe 13) de calculer le % de chance de tir au but des torpilles lancées, à savoir :
— La longueur relative de l'objectif = 166 mètres.
— Sa vitesse = 25 nœuds.
— La distance d'impact = 1.950 mètres.

Utilisation de l'annexe 13

La longueur relative du but (166 m) correspond au tableau L3 (150-200 m) de l'annexe 13.
C'est donc ce tableau qui nous indique immédiatement le % de chance de tir au but : 62 % (entre 59 et 65 %).

ANNEXE 13

IMPACTS TORPILLES (N°2)

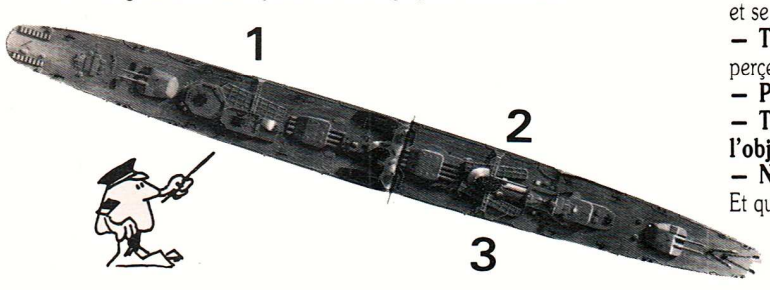
Longueur Relative du but

L3 : 150-200

Distances d'impact / Vitesse but	0-3	4-8	9-12	13-16	17-20	21-25	26-30	31-35	36-40	40 ^
4 000	35	34	32	30	29	27	26	24	23	21
3 600	40	38	36	35	33	31	29	27	26	24
3 300	47	43	41	39	37	35	33	31	29	26
3 000	50	47	45	43	40	38	35	33	30	28
2 700	56	53	51	48	45	43	40	37	34	32
2 400	66	62	59	57	54	51	48	46	43	40
2 100	72	69	67	64	61	59	56	53	51	48
1 950						62				
1 800	77	75	73	71	68	65	63	60	58	56
1 500	82	79	77	75	72	69	67	65	62	60
1 200	85	84	82	80	78	76	74	72	70	68
1 000	87	86	84	83	82	81	79	78	77	76
500	93	92	91	90	89	88	87	86	85	84

Cas spécial des destroyers japonais

Les destroyers japonais furent les seuls, durant le dernier conflit mondial, à être munis d'un dispositif leur permettant de recharger leurs tubes lance-torpilles pendant un engagement naval.
Nous vous donnons ci-dessous une vue aérienne et un schéma vous permettant de distinguer le dispositif de recharge.
Destroyer de la classe *Kagero :*
1 = Logement de 4 torpilles de recharge pour tubes arrière.
2 = Logement de 2 torpilles de recharge pour tubes avant.
3 = Logement de 2 torpilles de recharge pour tubes avant.



Inutile d'affronter les dragons, le blizzard et les loups !

Le facteur vous livrera en astronef.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou recopier et adresser paiement joint à CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS

● Veuillez m'abonner à CASUS BELLI pour **1 AN - 75 F : 6 numéros (étranger 98 F)**

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... Ville .....

● Ci-joint mon règlement de ..... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI
Etranger : Mandat international ou chèque compensable à Paris.

CB 20

Délai de rechargement des tubes japonais

Le délai de rechargement étant de 15 minutes, l'arbitre, dans un combat naval dans lequel sont engagés des destroyers japonais, appliquera le timing suivant :
1re phase. — Les navires japonais tirent un certain nombre de torpilles.
2e phase. — Durant les 3 mouvements suivants, les tubes lance-torpilles ayant précédemment tiré sont en cours de rechargement.
3e phase. — Les tubes étant à nouveau chargés, les destroyers peuvent lancer, dès maintenant, une nouvelle salve de torpilles.

Conseil d'arbitrage

Lorsqu'un destroyer japonais enregistre des dégâts occasionnés par des tirs au but de l'adversaire, l'arbitre qui a proportionnellement diminué le nombre de tubes lance-torpilles, doit également appliquer la même proportion de destruction aux containers rechargeurs et, par conséquent, réduire le nombre de torpilles de recharge dont dispose ce bâtiment.

Comment attaquer à la torpille avec les destroyers ?

— **De préférence le faire de nuit.** Les destroyers peuvent durant les attaques nocturnes, s'approcher assez près de leurs cibles et lancer, sans être trop facilement atteints par le tir adverse.
– Mettre en place son dispositif d'attaque, de préférence, **quand on mouvemente en dernier** (l'adversaire ne pourra plus changer de position et se défiler).
– Toujours engager un nombre important de destroyers afin de perçer le tir adverse.
– Porter l'attaque de deux côtés à la fois.
– Toujours lancer en étant placé sur l'avant de la route suivie par l'objectif.
– N'oubliez jamais que l'ennemi a, lui aussi, des torpilles !
Et que le tir simultané... est autorisé par les règles Amirauté (P. 32). □

Jean Ricard

Coupé en deux par le manque de place chronique, l'article critique de ce jeu d'actualité est maintenant suivi des errata et rajouts de règles, parus dans la revue d'Avalon Hill, *The General* (voir C.B. nº 19).

Offensive

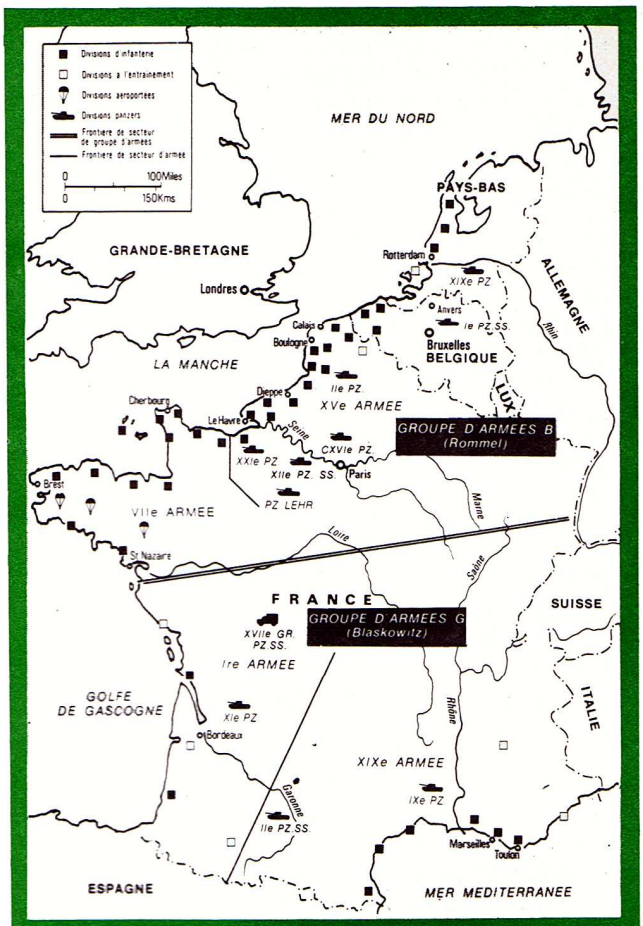
Le joueur allié peut lancer une offensive par tour. Après qu'il ait reçu ses remplacements, mais avant que ceux-ci soient distribués aux unités ; un pion vierge de toute inscription est placé sur l'un des QG allié et sur les pions de même nationalité qui se trouvent à quatre hexagones du QG. Un point de remplacement blindé de la même nationalité que les unités participant à l'offensive doit être dépensé bien qu'aucune unité ne le reçoive. Pendant le tour de déclenchement de l'offensive et durant les tours suivants toutes les unités sur lesquelles a été placé un pion vierge obéissent aux règles suivantes :

1) La limite d'empilement est doublée pour les hexagones qui contiennent des unités participant à une même offensive (utilisez des pions de différentes couleurs si vous lancez plus d'une offensive), ceci durant le premier impulse. La limite d'empilement normale s'applique durant le second impulse. Les unités qui dépassent la limite d'empilement et qui ne peuvent se déplacer, restent où elles sont, et peuvent attaquer de nouveau ; mais celles dépassant la limite d'empilement et qui peuvent bouger, doivent battre en retraite de une ou deux cases si nécessaire. C'est le joueur allemand qui les fait battre en retraite après que les combats du 2e impulse aient été effectués.

2) Pour les attaques effectuées par des unités appartenant à la même offensive, on ajoute 1 au dé pour le premier et le deuxième impulse. Ce bonus peut etre additionné à n'importe quel autre bonus.

3) Le potentiel de mouvement des unités participant à une même offensive est divisé par deux ou par quatre si une tempête éclate durant le tour.

Une unité participant à une offensive, et qui serait déplacée par le joueur qui la contrôle, de la totalité de son potentiel de mouvement ; serait obligée de respecter la limite d'empilement normale et ne bénéficierait pas du bonus de + 1.



La répartition des garnisons allemandes du front de l'Ouest.

Fortress Europa

4) Les pions vierges sont enlevés des unités participant à une offensive une fois que celles-ci se sont déplacées, ont attaqué ou ont été attaqués, avec un rapport de force supérieur ou égal à 1 contre 2 ; ou une fois que l'unité a reçu des remplacements. Si le pion qui recouvre un QG est enlevé, les pions recouvrant les autres pions doivent eux-aussi être enlevés.

Disponibilité de l'aviation

1) Le joueur allié reçoit une unité de bombardiers stratégiques supplémentaire.

Les deux règles qui suivent ne sont utilisables qu'avec la deuxième édition du livret de Fortress Europa.

2) Deux dés sont lancés durant chaque tour, l'un pour connaître les conditions atmosphériques au-dessus des raffineries allemandes et un autre pour le reste des missions.

3) Chaque camp est limité par les circonstances atmosphériques en ce qui concerne le nombre d'unités d'aviation dont il peut disposer (voir table 1) ainsi que par le nombre total d'unités d'aviation disponibles.

TABLE 1

Conditions Atmosphérique	Disponibilité des unités aériennes		
	Allemand	Aviation tactique alliée	Aviation stratégique alliée
Clair	4	7	TOUS
Couvert	2	3	2
Couvert *	1	1	1
Tempête	0	0	0

4) Durant un tour où le temps est couvert, un seul facteur d'appui aérien tactique peut intervenir dans un combat.

Régles diverses concernant le scénario de la bataille des Ardennes.

1) Les Allemands ne bénéficient pas d'un bonus de + 1 pour les attaques qu'ils effectuent durant la troisième semaine de décembre. Ils peuvent, à la place de ce bonus, lancer une offensive commandée par le QG de la VIe Panzer armée SS. Aucune unité allemande n'est obligée d'attaquer les unités qui lui sont adjacentes durant la troisième semaine de décembre, mais les unités qui attaquent doivent attaquer toutes les unités qui leur sont adjacentes.

2) Les unités allemandes se trouvant dans des fortifications qui ne sont pas en terrain difficile, peuvent refuser de battre en retraite si elles acceptent des pertes supplémentaires.

3) Les bases de U. Boat de Lorient et de St-Nazaire sont considérées comme détruites, les Américains ne perdent pas de remplacements et la capacité de mouvement maritime des Alliés reste de 6.

4) Le joueur allemand ne peut utiliser ses remplacements pour augmenter le potentiel de combat d'une unité de plus de quatre. Une unité à puissance réduite avec un potentiel de combat original de 5 ou 6 peut recevoir des remplacements, une unité de 4-3 est alors placée sur les positions que l'unité occupait.

5) L'unité de parachutistes Von der Heydte est la seule unité allemande qui peut être parachutée. Aucune unité allemande ne peut être aéroportée.
6) Le joueur allié peut constituer et reconstituer des unités de 8-4 autant de fois qu'il le veut, bien que seules les six unités fournies dans le jeu, ne puissent être présentes sur la carte au moment.
7) Les unités britanniques et les unités canadiennes, polonaises, belges, hollandaises, tchécoslovaques sont considérées comme appartenant à la même nationalité. Il en est de même pour les unités françaises et américaines.
8) Les règles optionnelles 31-1, 31-4, 31-10, 31-12, 31-13, sont appliquées. L'utilisation des règles I-1, I-3, II-1, III-1, III-4, IV-3, IV-7, V-1, V-4, VI-3 est recommandée.

Conditions de victoire du scénario de la bataille des Ardennes.

1) Les Allemands gagnent s'ils parviennent à remplir les conditions de victoire définies dans le scénario de la bataille des Ardennes à la fin de la seconde semaine de janvier. Les unités occupant les villes désignées dans les conditions de victoire doivent être capables de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une ville allemande.
2) Les Allemands gagnent s'ils occupent Paris, Bruxelles, ou Anvers, même s'ils ne parviennent pas à tracer de lignes de ravitaillement.
3) A moins que les Allemands ne gagnent selon les conditions définies ci-dessus, la partie continue jusqu'à la première semaine du mois de mars et les conditions de victoire du scénario de la campagne s'appliquent.

REGLES OPTIONNELLES
(pouvant s'appliquer a tous les scénarios).

Empilement et zones de contrôle

1) Les brigades et les régiments comptent comme demi-division à propos de l'empilement.
2) Un bataillon peut être rajouté gratuitement à n'importe quel empilement. Chaque bataillon supplémentaire ne compte que pour la moitié d'une division. Les QG, les unités de D.C.A. et les unités de sécurité sont considérés comme étant des bataillons en ce qui concerne l'empilement.
3) Les unitée du Volksturm sont considérées comme des divisions. Les R.G.R., C.D.O., et la 150e Brigade de Panzer SS ainsi que les unités d'artillerie ne comptent pas en ce qui concerne l'empilement.
4) Tout empilement qui ne contient pas de division, n'a de zone de contrôle que dans l'hexagone qu'il occupe.

Les remplacements

1) Il ne coûte qu'un point de remplacement pour faire revenir en jeu un bataillon.
2) Une brigade de la 79e Division blindée britannique peut être construite avec trois facteurs de remplacement si la division n'est pas en jeu.
La division peut être construite ou renforcée normalement si aucune de ses brigades n'est en jeu, mais au même coût de remplacement que celui utilisé pour d'autres unités.

Ravitaillement, mouvement par mer ou par voie ferrée

1) Les bataillons blindés et toutes les unités dont la taille est inférieure à celle d'une division (à l'exception des QG) ne comptent que pour moitié en ce qui concerne le ravitaillement, le mouvement par mer et par voie ferrée.
Les divisions blindées comptent pour un et demi. Les RGR et les CDO ne nécessitent aucun ravitaillement.
2) Le nombre total de divisions (ou leur équivalent) utilisant le mouvement par mer pour débarquer dans un port ou dans un mulberry durant un même tour, ne peut excéder la capacité de ravitaillement de ce port ou de ce mulberry.
3) Un port ne peut être utilisé pour débarquer des troupes que durant l'impulse suivant sa capture. Il peut être utilisé immédiatement pour le ravitaillement.
4) Un QG qui vient de se déplacer par voie ferrée ne peut être utilisé pour permettre l'intervention de l'aviation tactique mais peut être utilisé pour le ravitaillement.
5) Les lignes de ravitaillement allant jusqu'à un QG allié ne peuvent dépasser 10 hexagones sans que les unités alliées souffrent de certaines pénalités.
Les sources de ravitaillement pour les Alliés restent : les ports contrôlés par les Alliés, les mulberries et les QG alliés qui se trouvent à 10 hexagones d'une source de ravitaillement.
La pénalité infligée aux troupes alliées qui ne peuvent tracer cette ligne de 10 hexagones, est la suivante :
les ports qui servent de source de ravitaillement ne peuvent alors ravitailler des unités que jusqu'à concurrence de la moitiée de leur capacité de ravitaillement.
6) Les unités qui sont évacuées (règle 11-4B) sont éliminées et le nombre de pas qu'elles représentaient est immédiatement ajouté aux remplacements accumulés.
7) Une unité peut obtenir du ravitaillement de quatre façons différentes :
a) En traçant une ligne de ravitaillement de cinq hexagones jusqu'à un QG traçant lui-même une ligne de ravitaillement jusqu'à une source suffisante de ravitaillement.
b) Si aucune unité ennemie ne se trouve dans un rayon de cinq hexagones, en traçant une ligne d'un nombre de cases illimité jusqu'à une source de ravitaillement.
c) Si aucune unité ennemie ne se trouve dans un rayon de cinq hexagones et que l'unité occupe une ville ou un hexagone de fortification.
d) Si elle occupe une ville ou un hexagone de fortification et qu'elle ne se déplace pas ou attaque durant un tour. Toutes les unités qui ne peuvent remplir ces conditions sont éliminées. Les unités qui remplisent les conditions a et b au début d'un tour de jeu peuvent recevoir du ravitaillement. Les unités alliées qui remplissent les conditions b et c comptent pour deux unités en ce qui concerne la capacité de ravitaillement (S.C.).
8) Durant les tours de jeu où le temps est clair, les Alliés peuvent ravitailler, par les airs, une division ou son équivalent.
L'unité ravitaillée ne compte pas en ce qui concerne la S.C. et n'a pas à remplir les conditions définies dans la règle. III — 7 A.D. L'unité ravitaillée de cette façon ne peut ni se déplacer, ni attaquer ou recevoir des remplacements durant un tour. Aucun transport aérien et aucun parachutage n'est permis durant le tour où une unité est ravitaillée par air.

Parachutistes, rangers et commandos

1) Le joueur allemand doit consulter deux fois la table des parachutages. Lorsqu'il effectue un parachutage, les pertes que ce parachutage peut occasionner sont cumulatives.

ludus

120, boulevard du Montparnasse
Paris 14e - Tél. : 322.82.50

— **WARGAMES**
Squad Leader, Ace of Aces, Bounty Hunters, etc.
— **JEUX DE RÔLE**
— **FIGURINES**
— **CASSE-TÊTE**
— **JEUX ÉLECTRONIQUES et VIDÉO**
Atari, Coleco, Vectrex
— **TAROTS - Cartomancie**

Relais Jeux Descartes

Métro : Vavin - Raspail

2) Les unités de parachutistes allemandes, qui ont reçu des remplacements, ne peuvent plus effectuer des parachutages mais peuvent toujours être transportées par air.
Une division constituée de deux unités pouvant être parachutées peut être parachutée.
3) Les deux camps peuvent effectuer des opérations de parachutage si les conditions atmosphériques sont soi OV ou OV*.
4) Les unités parachutistes alliées comptent en ce qui concerne la S.C. durant le tour suivant leur parachutage.
5) Les brigades et les régiments alliés comptent seulement comme demi-division en ce qui concerne les parachutages et le transport aérien. La distance maximum séparant deux unités qui ont été parachutées reste de trois hexagones.
6) A chaque fois qu'un empilement contenant des R.G.R. ou des C.D.O. attaque un défenseur doublé, + 1 est ajouté au dé lancé pour connaître le résultat d'un combat.
7) Lorsqu'ils utilisent l'une de leur capacité spéciale (par ex. la faculté d'effectuer des raids) en attaque ; les R.G.R. et les C.D.O. doivent prioritairement subir des pertes.
Si les C.D.O. et les R.G.R. utilisent deux ou plus de leurs capacités spéciales durant un même impulse, ils sont éliminés à moins que l'unité qu'ils attaquaient le soit aussi.
8) Les raids ou les parachutages déclenchent uniquement l'intervention des unités occupant le district où ces raids et parachutages ont lieu. Les unités qui interviennent peuvent se déplacer des positions qu'elles occupaient précédemment mais ne peuvent sortir de leur district à moins que leur intervention ne soit déclenchée pour une autre raison. Les raids et les parachutages effectués hors de tout district militaire déclenchent l'intervention de toutes les unités allemandes.
9) Les unités de R.G.R. et de C.D.O. arrivant au cours du débarquement comptent en ce qui concerne la capacité de débarquement mais peuvent ignorer la limite d'empilement.

Missions de l'aviation

1) Le joueur allemand ne peut annuler les missions de l'aviation alliée qui se déroulent hors du rayon d'action de l'aviation tactique allemande. Une mission de support tactique ou de destruction des ponts effectuée par l'aviation alliée qui est annulée, peut tout de même se dérouler si aucune mission de même type n'est effectuée dans le rayon d'action de l'aviation tactique allemande durant le tour.
L'unité aérienne allemande qui pouvait provoquer l'annulation (si la mission s'était déroulé dans son rayon d'action) n'est pas dépensée et n'utilise pas de carburant.
2) Le joueur allemand ne peut contrer les missions effectuées par l'aviation alliée dans le rayon d'action de l'aviation tactique alliée ni utiliser des missions d'attaques au sol, parachuter des troupes ou en transporter par air à moins que les missions de chasse des appareils alliés ne soient d'abord annulées. Il n'est pas besoin d'annuler les missions de chasse conduites par des unités aériennes alliées, si les missions de support tactique allemandes, les parachutages ou les transports aériens sont effectuées hors du rayon d'action de l'aviation tactique alliée.

3) La moitié des unités aériennes alliées en mission de chasse qui n'ont pas été contrées par les unités aériennes allemandes voient leur mission transformée en mission de mitraillage.
4) Les Allemands ne perdent pas les unités aériennes qu'ils n'ont pas utilisées à la fin de chaque mois. Ces unités aériennes peuvent être gardées en réserve indéfiniment. Le nombre maximum d'unités aériennes pouvant être utilisé durant un même tour ne change pas.
5) L'unité alliée de bombardement stratégique disponible pendant les tours durant lesquels le temps n'est pas clair, avant la quatrième semaine de septembre, ne peut être utilisée pour des attaques de ponts ni pour des bombardements de saturation.
6) Les unités d'aviation tactique alliées en mission d'attaque des voies ferrées, n'affectent pas les mouvements (par voie ferrée) allemands qui se déroulent hors du rayon d'action de l'aviation tactique.
Les unités d'aviation tactique peuvent effectuer des attaques de voie ferrée sans support des unités stratégiques.
7) Les unités alliées de bombardement stratégique en mission de bombardement des ponts peuvent les détruire sélectivement. Les hexagones affectés doivent être précisés par le joueur allié avant qu'il ne commence à se déplacer.

Règles diverses

1) Si le premier débarquement est effectué sur la côte atlantique, des unités américaines et britanniques doivent obligatoirement débarquer lors du premier impulse.
2) Deux est ajouté au dé lancé pour obtenir le résultat d'une attaque contre une ville ou une fortification si la 79e division britannique participe à cette attaque ; un, si cette unité est à puissance réduite. Chaque empilement contenant une brigade de la 79e dividion bénéficie d'un bonus de + 1 ou l'empilement attaque une ville ou une fortification.
D'autre part, chaque empilement contenant une unité de la 79e division est doublé s'il attaque de l'autre coté d'une rivière à condition cependant que le potentiel de combat du défenseur soit doublé par la rivière.
3) Le joueur allié peut faire sortir des unités par le bord Est de la carte. Des unités comptent double en ce qui concerne la S.C. et doivent être capables de tracer une ligne de ravitaillement depuis l'hexagone par où elles sont sorties jusqu'à un QG allié; ou depuis le bord Est de la carte jusqu'à un port contrôlé par les Alliés, si un QG est sorti de la carte. Ces unités alliées sorties de la carte ne peuvent jamais rentrer de nouveau en jeu. Pour chaque facteur de combat sorti par les Alliés, les Allemands doivent envoyer un facteur de combat hors de la carte durant le tour suivant ; que ce soit par voie ferrée ou par transport aérien.
Les unités allemandes expédiées hors de la carte peuvent rentrer en jeu comme des renforts normaux, si le nombre de facteurs de combat alliés est éliminé par manque de ravitaillement. Le joueur allemand ne peut, jusqu'à ce qu'il ai envoyé hors de la carte un nombre de facteurs de combat correspondant à celui sorti par les Alliés, recevoir de renfort, (à l'exception des unités de Volksturn) ni utiliser le mouvement par voie ferrée hors carte.
Une ville allemande hors carte est capturée à la fin de chaque tour durant lequel le joueur allemand ne possède pas hors carte, un nombre de facteur de combat équivalent à celui sorti par les Alliés. Ces villes peuvent être comprises dans la limite de quinze villes capturées, nécessaires pour que le joueur allié gagne la partie, ceci jusqu'à ce que les unités alliées soient éliminées. □

Frédéric Armand

AMIENS
mimicry
LILLE
WARGAMES JEUX DE RÔLE
PUZZLES CASSE TÊTE
FIGURINES pour jeux de rôle et wargames
12, rue Flatters Tél. : 92.38.79
43, rue d'Amiens

Ludotique

C'est un jeu économico-stratégique, situé dans un univers d'*héroic fantasy*, où quatre joueurs essaient d'éliminer les trois autres. Ce jeu se déroule sur un « pays » de 14 cases sur 14, divisé en début de partie en quatre territoires égaux. Sur ces territoires, se trouvent des montagnes, marais, forêts, mais on peut aussi y voir de la neige, du brouillard, des dragons magiques...

Chacun des joueurs doit gérer sa récolte pour former des chevaliers et des soldats, pour payer le nécromancien afin qu'il lance quelques sorts au bon moment... Déployer des armées peut servir à protéger son territoire, et aussi à envahir celui des autres, pour contrôler des villages afin de s'attribuer leurs récoltes... Chaque joueur ne voit que son territoire et celui qu'il a conquis, ce qui ajoute du piment au jeu. Les combats sont réglés en fonction de rapports de forces, avec un jet de dés. Il faut ajouter que l'issue d'un combat peut dépendre du terrain sur lequel il se déroule, ce qui représente un facteur de plus à prendre en compte. Les sorts du nécromant sont variés, mais coûtent cher. L'ordinateur peut tenir le rôle de trois joueurs, mais il est assez lent : environ cinq minutes pour chaque tour de jeu.

Lordling of Yore est un jeu assez captivant, surtout si on y joue à plusieurs. Les stratégies que l'on peut élaborer sont nombreuses, (alliances, même avec un des personnages de l'ordinateur, trahisons...). Pour les très longues soirées d'hiver.

***Lordlings of Yore* de Softlore Corporation pour *Apple II + et IIe*.**

The Alpine Encounter

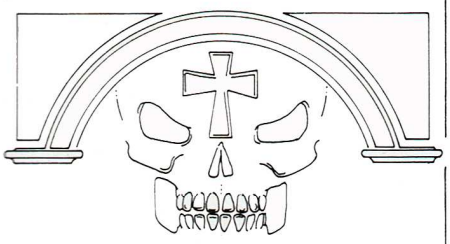
Dans une station de ski suisse, vous, agent 556, êtes chargé de retrouver des documents dérobés par une organisation criminelle, dont vous devez de plus démasquer les agents.

Alpine encounter est un jeu d'aventure graphique en anglais, comprenant de petites séquences de jeu style « arcade », lors des descentes à ski. Le graphisme est de bonne qualité, le vocabulaire et la syntaxe sont élaborés (on peut entrer des commandes de plus de deux mots). Autre point intéressant, 28 personnages indépendants se promènent dans le jeu, ayant chacun une personnalité propre, pouvant révéler certains détails si on les interroge lorsqu'on les rencontre.

On peut quand même regretter la lenteur relative du jeu (les changements de pièce sont assez longs, et par moments, une seule commande peut sortir le joueur d'une situation « bloquée ». Par exemple, pour louer une chambre à l'hôtel de la station, seule la commande *register room*, peu évidente au demeurant, est valable. Pour des anglophyles confirmés, patients et persévérants.

Alpine encounter d'Ibidinc (Vodac Adventures Series) pour *Apple IIe, II plus.*

CRYPT OF MEDEA



Il s'agit, là encore, d'un jeu d'aventure graphique en anglais où le joueur commence prisonnier d'un caveau dont il doit s'évader. Le jeu est accompagné d'un manuel fort bien fait, qui prend le joueur débutant par la main, le long des trois premières pièces, afin de la familiariser avec les commandes. Ce manuel contient aussi des indices, et des solutions à des problèmes que le joueur estimerait insolubles. On peu noter la qualité de l'analyse syntaxique du programme, qui reconnaît des phrases de 5 à 6 mots. Mais on peut regretter la simplicité du graphisme, et la lenteur du jeu (dû au temps de dessin de l'image et à l'usage fréquent de la disquette).

Ce jeu est conseillé pour s'initier au jeu d'aventure en anglais.

***Crypt of Medea* de Sir-Tech (Software) pour *Apple II et III*.**

AD & D sur Aquarius

Parmi les petites bécanes pas chères (environ 1 200 F), l'Aquarius ne se défend pas mal. C'est un vrai micro, mais il accepte également des cartouches de jeux (de la marque), dont deux titres nous ont titillés l'œil : Utopia, jeu de stratégie économique dont nous reparlerons plus tard car il ne semble pas disponible actuellement, mais surtout Advanced Dungeons & Dragons. Si, si!

Bien que conçu par Mattel, ce jeu n'a aucun rapport avec le petit labyrinthe des consoles Intellivision. Il s'agit ici d'une sorte de « Wizardry » simplifié à l'extrême. A gauche de l'écran, une image couleur donne un aperçu convaincant des couloirs où l'on erre, en perspective bien sûr, tandis qu'à droite, un tableau fort clair rappelle l'état du personnage, (physique et « spirituel»), ce qu'il a en main, ainsi que le contenu de son sac. Même si l'appellation AD & D signifie plutôt « approuvé par » que « tiré de », cette cartouche soutient la comparaison avec ses meilleures concurrentes.

Une douzaine de fonctions peuvent être obtenues au clavier ou aux manettes, depuis le bref coup d'œil droite-gauche avant d'avancer jusqu'au choix des objets que l'on puise ou remet dans son sac, ou ceux qu'on a en main. L'exploration permettra de trouver armes et protections magiques (haches, marteaux, boucliers, fioles et parchemins, clés, etc...)

Le but du jeu étant d'accumuler un maximum de trésors... Et les monstres ? La plupart sont fixés sur une « case » du labyrinthe et n'attaquent qu'au contact, mais certains peuvent vous agresser « au passage », et puis le même bout de couloir abrite un hôte mais aussi un trésor, ou encore de la nourriture, seul moyen de retrouver des points de vie.

Le labyrinthe est « infini », on sort à droite et on rentre à gauche, mais des échelles descendent toujours vers d'autres niveaux, et on trouve de nombreuses portes (attention, qu'y-a-t-il derrière ?) et des passages secrets...

L'objet le plus recherché est d'ailleurs le grimoire magique qui, selon sa couleur, donne simplement le plan des lieux, mais aussi l'emplacement des trésors et des monstres...

Assez simple mais vite mis en œuvre, joli à regarder, AD & D sur Aquarius est un excellent moyen pour amener le profane à votre sport favori...

AD & D de Mattel, sur console Aquarius

Pour tous ceux qui possèdent des machines en Basic, voici une forme d'assistance aux MJ que nous allons tenter de développer, la création instantanée d'événements non prévus dans le scénario. Premier exemple, les Personnages-Non-Joueurs (PNJ). Par manque de temps ou parce qu'il a autre chose en tête, le MJ n'a pas toujours l'occasion de donner à ses figurants la touche de réalité que les joueurs attendent.
Ce programme va vous donner, sur la simple indication du lieu où le PNJ est rencontré, son profil psychologique et le type de réaction que l'on peut en attendre. Il peut servir dans la plupart des scénarios d'époque non technologique.

```
1   REM **************************
2   REM *                        *
3   REM *    CREATION DE PNJ     *
4   REM *                        *
5   REM *  PAR OLIVIER TUBACH    *
6   REM *                        *
7   REM *     CASUS BELLI 20     *
8   REM *                        *
9   REM **************************

40 TR$ = "------------------------
     -------------"
50  DIM M$(18),M%(18),TE$(6,2)
55  FOR I = 0 TO 4: READ O$(I),O%
     (I): NEXT : FOR I = 0 TO 3:
READ LR$(I): IF I > 0 THEN LR$(I)
     = "VILLE " + LR$(I)
58  NEXT :LR$ = "": FOR I = 0 TO
     18: READ M$(I),M%(I): NEXT :
      FOR I = 0 TO 9: READ I$(I)
60  NEXT
75  FOR I = 0 TO 6: READ TE$(I,0)
     ,TE$(I,1): NEXT
80  FOR I = 0 TO 7: READ C$(I): NEXT
     : FOR I = 0 TO 3: READ CO$(I
     ): NEXT
90  DEF  FN R(X) =  INT ( RND (1)
     * X) + 1: REM FNR(20)=1020
100  HOME : REM EFFACE L'ECRAN
110  PRINT " GENERATION DE PERSON
     NAGES NON JOUEURS "
115  PRINT TR$
120  PRINT : PRINT "1 -> TIRAGE A
     LEATOIRE"
130  PRINT : PRINT "2 -> TIRAGE M
     ANUEL & ALEATOIRE"
135  PRINT "      ENTREZ '*' POUR
     TIRER AU HASARD"
136  PRINT "      DURANT LA PHASE
     MANUELLE"
140  PRINT : PRINT TR$: PRINT "VO
     TRE CHOIX ? ";
150  GOSUB 40000:CH = 2 - Z: IF Z
     < 1 OR Z > 2 THEN 150
180  HOME :A$ = "LIEU DE RENCONTR
     E": GOSUB 41000: PRINT TR$
190  FOR I = 0 TO 3: PRINT : PRINT
     I + 1") ";LR$(I): NEXT
200  PRINT : PRINT TR$
210 A$ = ">*< POUR TIRER AU HASAR
     D": GOSUB 41000: PRINT TR$
230  PRINT "VOTRE CHOIX ? ";
240  GOSUB 40000: IF Z$ = "*" THEN
     Z =  FN R(4)
250 Z1 = Z: IF Z < 1 OR Z > 4 THEN
     240
260 B1 = (1 - Z1) * 5 +  FN R(10)
     :LR$ = LR$(Z1 - 1)
270  IF CH THEN 360
280  HOME :A$ = "ORIGINE": GOSUB
     41000: PRINT TR$
285  PRINT : PRINT  TAB( 25)"1010
     0": PRINT TR$
290 P = 1: FOR I = 0 TO 4: PRINT
     I + 1") "O$(I);
300  PRINT  TAB( 25) RIGHT$ ("00"
      +  STR$ (P),2) TAB( 27)"-";

305  PRINT  RIGHT$ ("00" +  STR$
     (O%(I)),2):P = O%(I) + 1
310  NEXT : PRINT TR$: PRINT "VOT
     RE CHOIX ? ";
320  GOSUB 40000: IF Z$ = "*" THEN
     Z =  FN R(5)
325 Z2 = Z: IF Z2 < 1 OR Z2 > 5 THEN
     320
330 B2 = (Z2 - 4) * 5 +  FN R(10)
     :O$ = O$(Z2 - 1): GOTO 400
360 D1 =  FN R(100) + B1:O = 0
365  IF D1 < 1 THEN D1 = D1 +  FN
     R(10): GOTO 365
366  IF D1 > 100 THEN D1 = D1 -  FN
     R(10): GOTO 366
370  FOR I = 0 TO 4: IF D1 <  = O
     %(I) THEN O$ = O$(I):O = I:I
      = 4
380  NEXT : IF O = 0 THEN O = 4:O
     $ = O$(4)
390 B2 = (O - 4) * 5 +  FN R(10):
     Z2 = 0
400  IF CH THEN 550
410  HOME :A$ = "PROFESSION": GOSUB
     41000: PRINT  TAB( 32)"10100
     ": PRINT TR$
420 P = 1: FOR I = 0 TO 18: PRINT
     I + 1")"; TAB( 5);M$(I);
430  PRINT  TAB( 32) RIGHT$ ("00"
      +  STR$ (P),2);
435  PRINT  TAB( 34)"-" RIGHT$ ("
     00" +  STR$ (M%(I)),2):P = M
     %(I) + 1: NEXT
440  PRINT TR$: PRINT "--> VOTRE
     CHOIX ";
450  INPUT P$: IF P$ = "*" THEN
      GOSUB 500: GOTO 2000
455 P =  VAL (P$): IF P < 1 OR P >
     19 THEN 410
460 M$ = M$(P - 1): GOTO 2000
500 D2 =  FN R(100) + B2
505  IF D2 < 1 THEN D2 = D2 +  FN
     R(10): GOTO 505
506  IF D2 > 100 THEN D2 = D2 -  FN
     R(10): GOTO 506
510  FOR I = 0 TO 18: IF D2 <  =
     M%(I) THEN M$ = M$(I):M = I:
     I = 18
520  NEXT : RETURN
550  FOR Q1 = 1 TO 11: ON Q1 GOSUB
     500,600,645,660,680,700,720,
     740,780,800,850
560  NEXT : GOTO 1000
599  REM ------ TAILLE -------
600 D3 =  FN R(10):T = 140: IF D3
      = 1 THEN T = 90
610  IF D3 = 10 THEN T = 200
620 D4 =  FN R(60):T = T + D4
625 C%(0) = T: RETURN
640  REM ------ POIDS --------
645 D5 =  FN R(40):P = (C%(0) / 2
     ) - 40 + D5
646 C%(1) = P: RETURN
650  REM ------ PHYSIQUE -----
660 D6 =  FN R(90):PH = ((C%(0) /
     2) - 45 + D6) / 10 + 2
665 C%(2) = PH: RETURN
670  REM ------- BEAUTE ------
680 D7 =  FN R(20) +  FN R(20):BE
      = D7 / 2
685 C%(3) = BE: RETURN
690  REM ------ RICHESSE -----
700 D8 =  FN R(100):R = ((100 - D
     2) + D8) / 2
705 C%(4) = R / 5: RETURN
710  REM ---- INTELLIGENCE ---
720 IN = ( FN R(20) +  FN R(20)) /
     2
721  IF D2 < 20 THEN IN = (IN + 2
     0) / 2
725 C%(5) = IN: RETURN
730  REM ------ CHARISME -----
740 D9 =  FN R(20):CA = (((100 -
     D2) / 5) + D9) / 2
750 C%(6) = CA: RETURN
760  REM ------ CHANCE ------
780 LU = ( FN R(20) +  FN R(20)) /
     2
790 C%(7) = LU: RETURN
800  REM ----- INTERETS ----
810 D =  FN R(11) - 1: IF D = 10 THEN
     I$ = "AUCUN": GOTO 850
820 I$ = I$(D):D =  FN R(4):CI$ =
     CO$(D - 1): RETURN
850  REM - TRAITS CATACTERIELS -
860  FOR I = 0 TO 6:D =  FN R(21)
     :TE$(I,2) = TE$(I,0)
862  IF I = 1 THEN D = CA - 3 +  FN
     R(6)
865  IF D > 10 THEN TE$(I,2) = TE
     $(I,1)
870 D =  ABS (D - 10): REM VALEUR
      ABSOLUE
880  IF D < 6 THEN TE$(I,2) = "UN
      PEU " + TE$(I,2): GOTO 910
890  IF D < 9 THEN TE$(I,2) = "MO
     YENNEMENT " + TE$(I,2): GOTO
     910
900 TE$(I,2) = "VRAIMENT " + TE$(
     I,2)
910  NEXT : RETURN
999  REM ---------------
1000  HOME : REM VOUS POUVEZ
1001  REM ICI CONNECTER UNE
1002  REM IMPRIMANTE
1003  REM ----------------
1005  PRINT TR$: PRINT "LIEU DE R
     ENCONTRE : "LR$: PRINT "ORIG
     INE : "O$: PRINT "METIER  :
     "M$: PRINT TR$
1060  FOR I = 0 TO 7 STEP 2
1061  PRINT C$(I) TAB( 10)" -> "C
     %(I) TAB( 20);
1062  PRINT C$(I + 1) TAB( 32)" -
     > "C%(I + 1)
1070  NEXT : PRINT TR$: FOR I = 0
      TO 6:A$ = TE$(I,2): GOSUB 4
     1000
1095  NEXT : PRINT TR$: PRINT "IN
     TERET : "I$: PRINT "DEGRE
     : "CI$: PRINT TR$
1200  REM --------------------
1210  REM ET LA DECONNECTER ICI
1213  REM --------------------
1250  PRINT "APPUYEZ SUR >C< POUR
     CREER UN AUTRE PNJ";
1260  GOSUB 40000: IF Z$ = "C" THEN
     RUN
1270  GOTO 1000
2000  HOME : FOR I = 0 TO 7: PRINT
     TR$:A$ = C$(I): GOSUB 41000
2010  PRINT C$(I)" ";: INPUT C$:C
      =  VAL (C$)
2020  IF C$ <  > "*" THEN 2040
2025  ON I + 1 GOSUB 600,645,660,
     680,700,720,740,760,800,850
2030  PRINT "--> "C%(I): GOTO 210
     0
2040  IF C < 1 THEN 2010
2050 C%(I) = C
2100  NEXT
2110  HOME :A$ = "INTERETS": GOSUB
     41000: PRINT TR$
2120  PRINT : PRINT "1 -> AUCUN":
      FOR I = 0 TO 9: PRINT I + 2
     " -> "I$(I): NEXT
2130  PRINT : INPUT "INTERET ";I$
     : IF I$ = "*" THEN  GOSUB 81
     0: PRINT I$","CI$: GOTO 2200

2140 I =  VAL (I$): IF I < 1 OR I
      > 11 THEN 2110
2145  IF I = 1 THEN I$ = "AUCUN":
     CI$ = "": GOTO 2200
2150 I$ = I$(I - 2): PRINT TR$:A$
      = "DEGRE": GOSUB 41000
2160  FOR I = 0 TO 3: PRINT I + 1
     " -> "CO$(I): NEXT
2170  INPUT "DEGRE ";CI$: IF CI$ =
     "*" THEN CI$ =  STR$ ( FN R(
     4))
2180 CI =  VAL (CI$): IF CI < 1 OR
     CI > 4 THEN 2170
2190 CI$ = CO$(CI - 1)
2200  HOME :A$ = "CARACTERE": GOSUB
     41000: PRINT TR$
2210  PRINT "EX: PIEU/ATHE : ENTR
     EZ UN NB DE 1 A 20": PRINT
2220  PRINT "1 <-- TRES PIEU     T
     RES ATHE --> 20": PRINT TR$
2230  FOR I = 0 TO 6: PRINT TE$(I
     ,0)" / "TE$(I,1)
2240  INPUT "NOMBRE (1-20) ";N$: IF
     N$ = "*" THEN N$ =  STR$ ( FN
     R(20))
2250 N =  VAL (N$): IF N < 1 OR N
      > 20 THEN 2240
2260 TE$(I,2) = TE$(I,0): IF N >
     10 THEN TE$(I,2) = TE$(I,1)
2270 D =  ABS (N - 10): IF D < 5 THEN
     TE$(I,2) = "UN PEU " + TE$(I
     ,2): GOTO 2300
2280  IF D < 8 THEN TE$(I,2) = "M
     OYENNEMENT " + TE$(I,2): GOTO
     2300
2290 TE$(I,2) = "VRAIMENT " + TE$
     (I,2)
2300  PRINT "--> "TE$(I,2): PRINT
     TR$: NEXT : GOTO 1000
39999  END
40000  GET Z$: REM ATTEND UNE
40020  REM TOUCHE,LA MET DANS Z$
40030 Z = VAL (Z$): RETURN
41000  REM CENTRE A$
41010 B =  INT (20 - ( LEN (A$) /
     2)): IF B =  < 0 THEN B = 1
41020  PRINT  TAB( B)A$: RETURN
50000  DATA HAUTE SOCIETE,5
50010  DATA CAMPAGNE RICHE,15
50020  DATA VILLE MOYENNE,40
50030  DATA VILLE PAUVRE,80
50040  DATA CAMPAGNE PAUVRE,100
50500  DATA VILLAGE,PAUVRE
50510  DATA MOYENNE,RICHE
51000  DATA CAS SPECIAL PREVU,1
51005  DATA PERSONNALITE/CHEF,2
51010  DATA CHEF PEU IMPORTANT,5
51015  DATA MARCHAND IMPORTANT,7
51020  DATA SAGE/SCRIBE,10
51025  DATA FERMIER/MARCHAND,13
51030  DATA MEDECIN/REBOUTEUX,16
51035  DATA USURIER,19
51040  DATA ASSASSIN/ESPION,22
51045  DATA AUBERGISTE,26
51050  DATA CLASSE DE PERSO,35
51055  DATA ARTISANT/MARCHAND,48
51060  DATA MARIN,57
51070  DATA GARDE/POLICE,65
51075  DATA COCHER/COURSIER,73
51080  DATA BOUFFON/JONGLEUR,79
51085  DATA CAMELOT,91
51090  DATA FERMIER/PATRE,96
51095  DATA MENDIANT/VOLEUR,100
52000  DATA ARGENT,MAGIE
52005  DATA MUSIQUE/LEGENDES
52006  DATA LANGAGES,HISTOIRE
52010  DATA RELIGION,HABILLEMENT
52012  DATA ANIMAUX,ARMES
52014  DATA BOISSON/BOUFFE
53000  DATA AGRESSIF,PASSIF
53010  DATA INTROVERTI
53015  DATA EXTERIORISE
53020  DATA PIEU,ATHE
53030  DATA ENERGIQUE,FLEMMARD
53040  DATA OPTIMISTE,PESSIMISTE
53050  DATA EGOISTE,GENEREUX
53060  DATA PATIENT,IMPATIENT
54000  DATA TAILLE,POIDS
54010  DATA PHYSIQUE,BEAUTE
54020  DATA RICHESSE
54030  DATA INTELLIGENCE
54040  DATA CHARISME,CHANCE
54500  DATA UN PEU,BEAUCOUP
54505  DATA PASSIONNEMENT
54510  DATA A LA FOLIE
```

DISQUETTE SERVICE

Réservé aux abonnés de C.B. !

Note : **ce programme, comme ceux précédemment publiés pour Apple dans « Casus Belli » (et uniquement dans ce cas), peut vous être transmis sur disquette. Il vous suffit de nous envoyer une disquette vierge bien protégée (nous déclinons toute responsabilité quant au transport), avec un emballage timbré suffisamment, et à votre adresse, pour le retour. N'oubliez pas de mentionner le ou les programmes que vous désirez.**

Saurez-vous décripter ce listing trouvé sur un espion japonais ? Le ou les premiers listings exacts qui nous parviendront (s'il en arrive plusieurs le même jour) gagneront un abonnement de six numéros, ou six anciens C.B. pour compléter leur collection. C'est presque trop facile !

```
アーー  メナヘ ミメマヌメチヘヘナ トナ ヤノメチヌナ
アアー  メナヘ トナ トナモ
アイー  メナヘ ミチメ マフノヨノナメ ヤユツチテネ
アウー  トナニ  ニホ メィリゥ ヌ  ノホヤ ィ メホト ィア
        ゥ ェ リゥ ォ ア
アエー  ネマヘナ コ メナヘ ナニニチテナ ファナテメチホ
アオー ヘ ヌ ー
アカー  ミメノホヤ 「テマヘツノナホ トナ トナモ 「サ
アキー  ノホミユヤ トコ ノニ ト シ ア ヤネナホ アカー
アクー  ミメノホヤ 「テマヘツノナホ トナ ニチテナモ 「サ
アケー  ノホミユヤ ニコ ノニ ニ シ ア ヤネナホ アクー
イーー  ミメノホヤ 「テマヘツノナホ トナ モナメノナモ 「サ
イアー  ノホミユヤ モコ ノニ モ シ ア ヤネナホ イーー
イイー  ミメノホヤ コ ニマメ リア ヌ ア ヤマ モ
イウー  ヌマモユツ アーーーコ メナヘ ヤノメチヌナ
イエー  ミメノホヤ リ「 「サコヘ ヌ ヘ ォ リコ ホナリヤ
        コ ミメノホヤ
イオー  ミメノホヤ
イカー  ミメノホヤ 「ヘマルナホホナ コ 「ヘ ッ モ
イキー  ミメノホヤ コ ミメノホヤ 「メナヤユメホ モヨミ
イクー  ノホミユヤ リ
イケー  ヌマヤマ アエー
アーーー リ ヌ ーコ ニマメ ノ ヌ ア ヤマ ト
アーアー リ ヌ リ ォ  ニホ メィニゥコ ホナリヤ
アーイー  メナヤユメホ
```

CASUS PRATIQUE

le courrier du cœur

Chère madame Casusse
Je vous écris pour vous demander *glou* conseil au sujet d'un problème qui me préoccupe et me torture. L'autre jour *glou* en me promenant sur la plage, j'ai aperçu une charmante jeune fille qui m'a beaucoup plus *glou* mais je n'ai pas osé prendre contact avec elle, et, de plus *glou* il s'est trouvé que chaque fois que j'arrivais, elle partait précipitamment, sans doute pour aller à un rendez-vous urgent. Or, figurez-vous *glou* que bien que je sois revenu une dizaine de fois de suite, lorsque mes parents me permettaient de sortir, je finis par ne plus l'apercevoir.

Jusqu'au jour où je trouvais à sa place une dizaine de jeunes gens *glou* frileux (ils ne portaient pas de costume *glou* de bain) qui tenaient à la main des objets variés qui lançaient des petites flammes. Et chaque fois *glou* qu'une flamme apparaissait, je sentais un petit chatouillement, comme quand je joue *glou* avec mes amies les méduses. Je finis par demander à ces gens s'ils savaient où était ma dulcinée, mais je dois avouer que je n'ai *glou glou* pas très bien entendu ce qu'ils disaient, car ils parlaient tous d'une voix très faible et de plus ils se dirigeaient dans la direction opposée à une assez grande vitesse. Depuis, mes parents ne veulent plus que je sorte, et je ne sais vraiment que faire. Pouvez-vous *glou* m'aider, madame Casusse ?
Mr Profond-Innsmouth

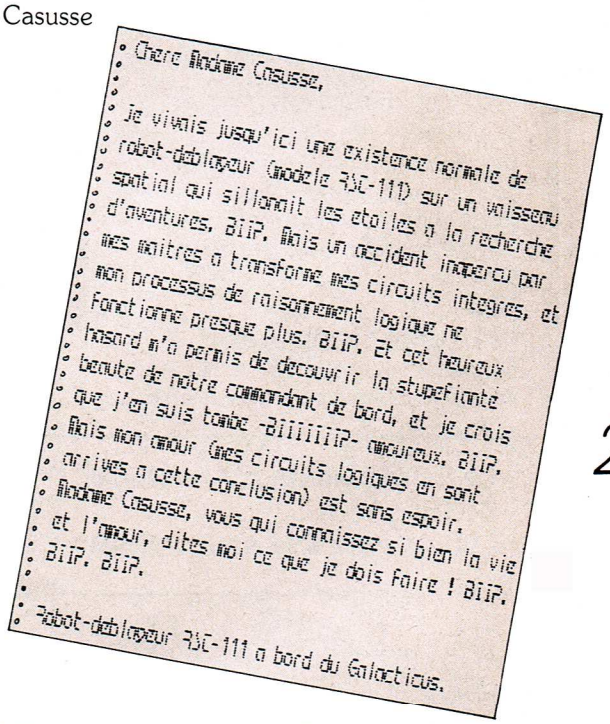
Cher Monsieur Profond, je dois d'abord vous informer que j'ai eu beaucoup de mal à vous déchiffrer, et de plus, votre lettre était trempée, faites donc plus attention à l'avenir. En ce qui vous concerne, expliquez donc à vos parents que vous n'êtes plus un enfant, et que vous avez l'intention de vous prendre vous même en charge. Je suis sûre qu'une fois débarrassé de l'autorité parentale, vous pourrez résoudre tous vos autres problèmes, mais je sens que c'est celui-ci le principal. Si vous vous inquiétez pour votre avenir, je vous suggère de vous rendre à Hollywood, j'ai entendu dire qu'on y tournait un remake de la créature du Lac Noir et mon intuition féminine me dit que vous pourriez bien y trouver un second rôle.
Madame Casusse

Chère Madame Casusse
J'ai un grave problème que je ne sais comment résoudre. Voilà : j'ai jusqu'ici mené une existence turbulente, me baladant dans les bouges louches en mini-jupe de cuir (AC 8) buvant de la bière, cherchant la bagarre et détroussant les braves marchands.

Mais l'autre jour, j'ai rencontré un homme qui a changé le cours de ma vie : il est très beau, blond, grand et fort (18 00 %) et porte une superbe armure étincelante. Lorsque je l'ai vu pour la première fois, il était juché sur son blanc destrier et ne m'adressa même pas la parole (bien qu'il semait la bonne partout, disait-il). Il parle de choses que je ne comprends pas, ne me regarde jamais, ne s'approche même pas de moi. Il me dit qu'il faut que j'expie mes péchés, que je rase ma chevelure rousse et veut que je rentre au couvent. Et pourtant je l'aime! S'il vous plait, que dois-je faire ?
Sonja R. Aquilonie

Visiblement, ma petite fille, cet homme est marié avec son travail, c'est-à-dire la religion et ne s'intéresse guère à vous. En plus il est probable qu'il aie fait vœu de pureté (juste histoire de conserver ses avantages de paladin). Alors ressaisissez vous un peu et réfléchissez bien à la situation : cet homme que vous croyez aimer n'est l'objet de votre affection que parce qu'il est très différent de tout ce que vous connaissez et votre amour pour lui n'est qu'une lubie d'adolescente.

Reprenez un peu le sens des réalités : vous êtes faite pour la vie que vous meniez auparavant, et vous devez rejoindre vos vrais amis, car là est votre place. Laissez tomber ce paladin et cherchez vous plutôt un petit voleur bien mignon pour vous consoler. Si vous n'êtes pas convaincue, pensez donc à tout l'argent qu'il doit posséder (et comment s'en emparer!) et le bon sens retrouvera le dessus.
Madame Casusse


Chère Madame Casusse,

Je vivais jusqu'ici une existence normale de robot-déblayeur (modèle RSC-111) sur un vaisseau spatial qui sillonait les étoiles à la recherche d'aventures, BliP. Mais un accident inopiné par mes maîtres a transformé mes circuits intègres, et mon processus de raisonnement logique ne fonctionne presque plus, BliP. Et cet heureux hasard m'a permis de découvrir la stupefiante beauté de notre commandant de bord, et je crois que j'en suis tombé -BiiiiiiP- amoureux, BliP. Mais mon amour (les circuits logiques en sont arrivés à cette conclusion) est sans espoir, Madame Casusse, vous qui connaissez si bien la vie et l'amour, dites moi ce que je dois faire ! BliP, BliP, BliP.

Robot-déblayeur RSC-111 à bord du Galactica.

Cher RST-111, c'est très simple : Branchez-vous sur un transformateur XDT-45-5, polarisez votre antenne tripolaire vers KOL-18, inversez la direction du courant holographique alimentateur et faites-vous une infusion de soupe aux choux. Le défaut sera immédiatement et efficacement corrigé. Sinon, confiez-vous à un robopsy, il saura certainement vous guérir!
Madame Casusse

LES SECRETS DE L'ASTROLABE

par le Sage Zormilius

ARIES
(21 mars - 20 avril)

Toujours fougueux et pleins d'ardeur, les natifs d'Aries feront d'excellents combattants. Attention, toutefois, à cette fâcheuse tendance à enfoncer les portes (souvent ouvertes) au grand désespoir des voleurs réduits au chômage. Cette manie peut être fatale. Côté cœur : soyez moins pressé. Acceptez la perte de temps pour déboulonner votre armure de plaques, vos partenaires vous en seront reconnaissant(e)s.

TAURUS
(21 avril - 20 mai)

Placides mais irrésistibles quand ils sont lancés, les natifs de Taurus réaliseront de grandes quêtes. Il leur est cependant conseillé d'éviter les labyrinthes où leur tendance naturelle à tourner en rond risque de leur être fatale.
Sentimentalement, méfiez-vous de votre penchant pour la musique : c'est pour vous et vous seul que le Grand Déhème a placé 15 harpies au fond du corridor.

GEMINI
(21 mai - 20 juin)

Curieux, inventifs et l'esprit vif, les natifs de Gemini ne perdront pas la tête devant l'énigme posée par le Sphinx. S'ils ne trouvent pas la vraie réponse, ils en trouveront une meilleure, ils poseront une énigme à leur tour, et finalement le Sphinx les laissera partir, complètement découragé. Côté cœur : vous n'avez rien à craindre : le Baiser d'Esclavage d'une Houri 15e est sans effet sur vous.

CANCER
(21 juin - 20 juillet)

Le sens du confort et du « chez soi » honorent les natifs de Cancer. Sachez toutefois rester dans de sages limites. Lors des campements établis à la hâte au carrefour de souterrains suspects, est-il vraiment nécessaire d'enfiler vos pantoufles, de déplier votre édredon et d'accrocher aux murs les portraits de vos ancêtres à côté de la petite pancarte « ne pas déranger» ? Sentimentalement, vous rêverez de dryades et d'ondines, et vous les rêverez si fort qu'elles deviendront certainement réalité.

LEO
(21 juillet - 20 août)

Rayonnants, magnétiques, les natifs de Léo se reconnaîtront à leur 18 en charisme. Attention cependant à ne pas surestimer vos forces. Ce n'est pas parce qu'au fond du cratère fumant les Géants de Feu ne sont que 12 qu'ils auront forcément peur de vous, ô noble Paladin du 1er niveau! Côté cœur, ne perdez pas courage : plus que 20 millions de pièces d'or à trouver (facile!) et votre harem sera digne de vous.

VIRGO
(21 août - 20 septembre)

Pratiques, méticuleux, rangés, si les Voleurs natifs de Virgo n'arrivent pas à désamorcer les pièges, ça ne sera pas la faute de leurs outils dont ils sont, et à juste titre, si fiers. Ignorez les critiques des ignorants. Si l'on vous dit qu'il est inutile de détecter un piège sur cette porte puisque cela fait au moins déjà 15 fois qu'on y passe, drapez-vous dans votre dignité de théoricien « qui sait ». Faire et refaire, c'est toujours travailler. Côté cœur : vous avez autre chose à faire ? tant mieux.

LIBRA
(21 septembre - 20 octobre)

Natifs de Libra, vous n'aimez pas les « donjons » et l'on ne saurait certes vous en blamer. Ces endroits manquent d'air et de lumière et quand on se trouve confronté au problème : tourner à droite ou à gauche, on n'a même pas le temps de réfléchir 2 ou 3 heures en se grattant la tête, qu'arrive une bande de Kobolds rien que pour vous embêter! Sentimentalement, vous avez l'embarras du choix.

SCORPIO
(21 octobre - 20 novembre)

Bonne nouvelle pour les natifs de Scorpio : il y a des morts-vivants partout! Des goules plein les cimetières, des squelettes plein les couloirs, et les cryptes contiennent toutes ces délicieux Wights et ces merveilleux Wraiths dont vous raffolez tant. S'il y a des Clercs qui veulent les détourner, frappez ces faux amis dans le dos, ces gâcheurs de plaisir! Côté cœur : si vous avez des problèmes, faites comme d'habitude : suicidez-vous.

SAGITTARIUS
(21 novembre - 20 décembre)

Votre problème est le même depuis toujours, natifs de Sagittarius. Votre arme de prédilection est l'arc et, en tant que Clerc, les armes pointues vous sont prohibées. Alors vous lancez votre marteau, le plus haut possible ; et quand il vous retombe sur la tête, c'est toujours la même amertume : le Ciel est trop haut et la Terre est trop basse. Ne vous découragez pas (comme si vous vous décourageiez jamais !) sentimentalement il y a une éclaircie : maintenant que vous êtes au 11e niveau, vous communiquez directement avec votre déesse.

CAPRICORNUS
(21 décembre - 20 janvier)

Durs à la tâche, insensibles à la douleur, les natifs de Capricornus sont fin-prêts pour la traversée du désert. Si votre chameau trébuche et meurt de soif, donnez-lui votre ration d'eau, vous n'en avez pas besoin, vous avez tout calculé. Si vos plans sont exacts (et ils le sont toujours), vous savez qu'il y a une source dans les montagnes 2.000 kilomètres plus loin. Côté cœur : tout marche à merveille. Encore quelques travaux d'approche, et dans 10 ans la petite serveuse de l'Auberge du Dé à 20 Faces vous tombera dans les bras.

AQUARIUS
(21 janvier - 20 février)

Originaux, en avance sur leur temps, en un mot : pas comme les autres, les natifs d'Aquarius feront comme d'habitude d'excellents magiciens. Confiez-leur vos problèmes, ils ont toujours un ou deux sorts dans la tête pour y remédier. Quant à vous, natifs du signe, acceptez-le de bonne grâce. Puisque vous pouvez d'un seul signe de la main, détecter si c'est piégé ou pas, pourquoi laisseriez-vous ce pauvre voleur prendre des risques ? Sentimentalement, si vous sauvez cette ville de la catastrophe, vos soirées seront occupées pour un bon bout de temps, n'est-ce pas ?

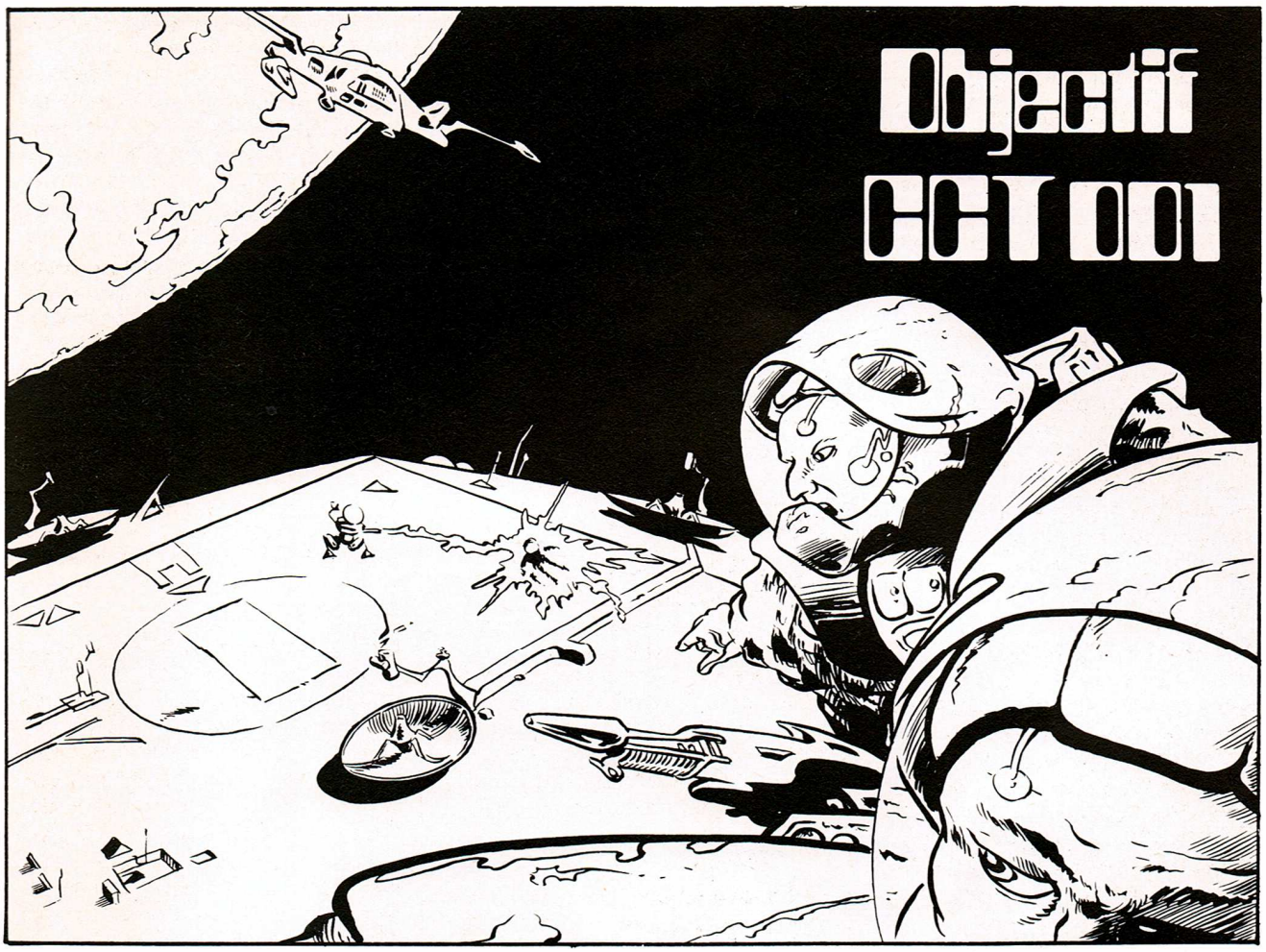
PISCES
(21 février - 20 mars)

Chaotiques, vous, les natifs de Pisces ? C'est une façon de voir les choses. Vous n'êtes ni à l'avant ni à l'arrière. Peu importe le couloir, il finira bien par y avoir une salle avec un trésor. Et s'il y a aussi des monstres, il sera toujours temps de voir. Côté cœur : aucun souci à vous faire. Cette houri que vous n'avez pas choisie décidera pour vous.

La fiche cuisine d'Annabella Belli

Limon vert à la sauce Belli

Procurez-vous une bonne portion de limon vert *(green slime)* préalablement neutralisé par un sort de Guérison de Maladie. Ce sort, qui peut être lancé par n'importe-quel cuisinier-clerc, est indispensable pour éliminer les bactéries dont les limons verts sont parfois porteurs ; d'autre part, il vous évitera de désagréables brûlures d'estomac après dégustation du plat.
Faites bouillir le limon dans un casque d'Orc pendant 2d6 heures. Le casque d'Orc n'est pas rigoureusement indispensable ; toutefois, les vieilles sueurs dont il est imprégné apporteront le fumet caractéristique de la sauce Belli, fumet que sauront apprécier les connaisseurs.
Pendant la cuisson du limon, ouvrez grand la fenêtre. Pour pouvoir continuer à respirer ; et pour faire pâlir d'envie vos voisins, qui ne pourront manquer de reconnaître le genre de haute cuisine que vous êtes en train de mijoter.
Quand le limon est cuit, écrasez-le avec une masse +1. La masse +1 n'est pas indispensable, mais vous irez plus vite.
Parallèlement, vous avez préparé la sauce Belli. Cette sauce consiste simplement à faire coaguler lentement sur un feu de braise 2 ou 3 pintes de sang d'ennemi (peu importe de quelle créature il s'agit, du moment qu'il s'agit de créatures *ennemies)*. Versez ensuite la sauce sur le limon et servez. Si vous voulez ajouter une touche d'originalité à votre service, entourez le limon de petits champignons criards *(shriekers)* dont les braillements amusent toujours petits et grands ; et servez le tout sur un Disque Flottant de Tenser.



Matériel :
Encart monté
Pions
Papiers et crayons

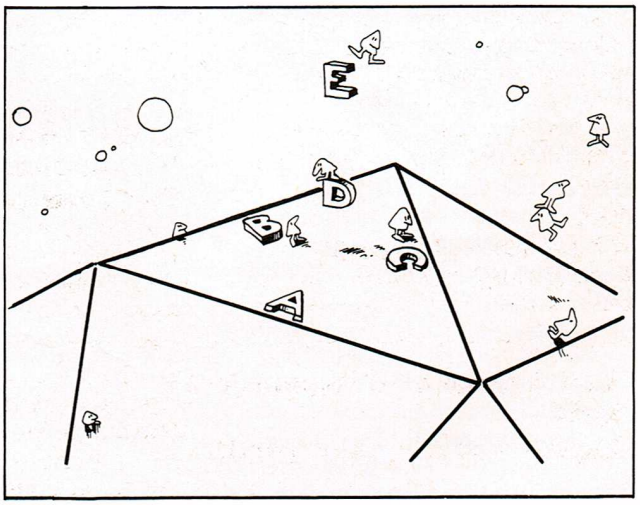
Nombre de joueurs : 2, 3 ou 4

Histoire
Autour de la planète *CASUS BELLI* vient d'être installé un nouveau type de satellite. C'est un Capteur Concentrateur Transmetteur d'énergie Solaire (CCT), qui, par un système complexe, capte certains rayons solaires et les concentre en un rayon d'énergie pure. Sa position géo-stationnaire lui permet ensuite de le projeter vers la surface de la planète.
Grâce aux renseignements de leurs espions, plusieurs pirates de l'espace décident de s'approprier cet équipement révolutionnaire, qui, entre leurs mains, s'avérerait une arme terriblement redoutable.

But du jeu
Pour le joueur qui incarne le défenseur du satellite : préserver ce dernier jusqu'à la fin du 20e tour (moment d'arrivée des renforts).
Pour le «ou les» pirates : parvenir au poste de commande du CCT le premier et/ou avant la fin du 20e tour.

Description du CCT

Extérieur
Le CCT, une fois monté, a la forme bien connue d'un icosaèdre (Dé 20 pour les incultes). Ses faces, numérotées de 1 à 20, permettent, par un basculement à la fin de chaque tour, de savoir à tout moment, la position du CCT ainsi que l'avancement de la partie (20 face/20 tours).
A chaque face triangulaire correspondent 5 positions possibles : 3 sur le CCT (A, B ou C), 1 légèrement au-dessus dans l'espace (D) et la dernière plus éloignée (E).
Les positions A, B et C permettent d'observer la face concernée, celle adjacente par l'arête ainsi que les points D et E des 2 mêmes faces. D'une position D, les points A, B et C de la même face et des 3 adjacentes sont visibles ainsi que tous les points D et E des faces du même hémisphère. D'une position E, les points A, B, C, D et E des faces du même hémisphère ainsi que les autres points E, excepté celui de la face opposée, sont visible.



Intérieur
Il est formé par un pentagone à l'intérieur duquel 5 trapèzes (pièces) entourent un petit pentagone (cœur inaccessible du CCT). Chaque pièce est en contact avec 4 faces du CCT.

Description des pièces.
— poste de commande : lieu d'où le défenseur dirige le CCT.
Le 1er pirate qui prend le contrôle de cette pièce avant la fin du 20e tour gagne la partie.
— salle des mini-droïdes : 2 droïdes (protection 0) de 3 points d'énergie (PEG) maximum chacun (à déduire des PEG utilisables par le défenseur pour ce tour) attaquent immédiatement tout pirate y pénétrant.

— salle d'équipement: 2 combinaisons de protection équivalente à 3 PEG.

— salles des machines : — 2 PEG au pirate trop curieux qui tente de manipuler des boutons.

— cabine du défenseur : couchette, coin cuisine etc... RAS.

Préparation du jeu

1. — répartition des rôles : Défenseur, Attaquant(s)
2. — les attaquants :

— Ils disposent de 80 PEG à répartir sur 3 personnages pirates formant leur équipe.

— Du total attribué à chacun, le joueur déduit un maximum de 9 PEG correspondant à sa protection et utilise les PEG restants, à son gré, au cours de la partie. Ces PEG pourront servir soit de points de Propulsion (déplacement), soit de points de Tir (combat). Les PEG utilisés sont déduits du total au fur et à mesure.

— Chaque attaquant lance le CCT : la face supérieure sera la position de départ de son groupe de personnages. S'il tombe sur 12, il relance le CCT.

— 2 feuilles de papier sont nécessaires à chaque joueur :

a) pour tenir le compte des PEG (points de protection du départ, puis Tir et Propulsion).

b) pour inscrire secrètement ses déplacements et les transmettre au défenseur qui sert également d'arbitre.

3. — Le défenseur :

— Il choisit secrètement les 3 faces des sas d'accès à l'intérieur du CCT ainsi que les 3 faces piégées (il l'inscrit sur sa feuille de marque et sur une feuille déparée écartée du jeu pour une vérification éventuelle si les joueurs contestent).

— Il effectue la répartition des salles du pentagone en tenant bien évidemment compte des sas d'entrée. Il représente donc le pentagone sur sa feuille de marque et y place les symboles correspondant aux pièces.

4. — Positionner le CCT, face 1 à l'horizontale, face 12 contre la table.

Tous les attaquants partent en position E.

Le droïde du défenseur est dans la base, avec 0 PEG.

Séquence de jeu

Les éléments de la séquence de jeu sont expliqués au paragraphe suivant.

1. — Tous les attaquants rédigent leurs ordres de mouvement et les transmettent au défenseur (secrètement).
2. — Le défenseur bouge son droïde.
3. — Le défenseur précise sur la feuille de chacun les ennemis visibles, y compris le droïde, avec leurs positions exactes et leur rend.
4. — Le défenseur effectue une ou plusieurs actions défensives, selon ses PEG.
5. — Tir.
6. — Déplacement du CCT d'un cran.

Déroulement du jeu

1. — Tous les mouvements inscrits sont effectués. Il n'y a aucune limitation au nombre de personnages sur un point.

Mouvements possibles et consommation en PEG (Points et Propulsion).

— changement de point A, B, C sur une même face : 0 PEG.

— passage d'un point près d'une arrête A, B, C à un des points A, B ou C de la face adjacente : 0 PEG.

— passage d'un point A, B, C à D de la même face (ou vice-versa) : I PEG.

— passage d'un point D à E de la même face (ou vice-versa) : I PEG

— passage de D à un des 3 D adjacents : I PEG.

— passage de E à un des 9 E adjacents : 2 PEG.

— pénétrer dans le CCT à partir de A, B ou C : O PEG.

— pénétrer dans le CCT à partir de D : 2 PEG.

— pénétrer dans le CCT à partir de E : impossible.

Exemple de rédaction des mouvements :

1 A : 1 B (- 0 PEG).

8 D: 8 A (- 1 PEG).

16E, 15 E (- 2 PEG).

2 — Le droïde emmagasine des PEG du défenseur, non utilisés autrement, jusqu'à concurrence de 25. Le défenseur répartit sur sa feuille de marque ces PEG en points de protection (max. 12) et points de tir. Aucun déplacement dans l'espace n'est autorisé au droïde, d'où absence de points de propulsion. Le défenseur devra, après avoir chargé son droïde en PEG, procéder à l'ouverture d'un sas afin de lui permettre d'accéder, au tour suivant, à la surface du CCT, avant la fermeture de celui-ci. A zéro PEG, le droïde est désactivé.

3 — Un sas ouvert est repérable par un personnage ayant une vision de la face concernée. Le défenseur le précise donc également sur les feuilles de mouvement des joueurs. Un sas fermé, par contre, n'est repérable qu'en position A, B ou C.

4 - Le défenseur n'ayant que peu d'actions défensives à effectuer en début de partie profitera des premiers tours pour charger son droïde (et, s'il le désire, ses mini-droïdes), en PEG et le faire sortir à la surface. Attention, si cette sortie est visible par des pirates, il doit le signaler sur la feuille de mouvement.

Actions défensives possibles, consommation en PEG, conséquences

Elles sont effectuées pour le tour et les conséquences appliquées immédiatement.

— Ouvrir ou fermer un sas : 5 PEG

Il est interdit d'ouvrir et de fermer le sas au même tour et un sas ne se referme jamais automatiquement. Il est donc bien entendu possible aux attaquants de s'y glisser.

— évacuer l'air d'un sas : 5 PEG

Ceci n'entraîne pas l'ouverture du sas. Cet air propulse les pirates situés en A, B ou C de la face D de la même face. Si les pirates se trouvaient en D, ils sont expédiés en E.

— démagnétiser une face : 10 PEG

Applicable pour toutes les faces, durée 1 tour. Les personnages situés en A, B ou C passent en D.

— déclencher un piège : 5 PEG

Tous les personnages en A, B ou C de la face perdent 4 points de protection.

— sceller un sas : 15 PEG

2 sas maximum sur les 3 peuvent être ainsi scellés, pour toute la partie.

Notes : Si le droïde est propulsé dans l'espace, il devient inutilisable.

Un personnage se trouvant dans l'espace (sur un point D ou E), sans PEG et même s'il lui reste des points de protection, ne peut plus bouger. Un autre personnage peut venir le chercher afin de le mettre en contact avec le CCT.

5 — Il est possible de tirer sur n'importe quel pion visible. Tous les tirs sont simultanés.

Consommation des tirs en PEG

— Si l'adversaire est situé sur le même point :

1 PEG Tir = — 2 points de protection

— à un point de distance :

1 PEG Tir = — 1 point de protection

— à 2 points de distance ou de E à E :

1 PEG Tir = — 1/2 point de protection

La puissance de tir par tour, par personnage du droïde, ne peut excéder 3 PEG (à déduire des réserves du tireur).

Un personnage à O PEG de protection n'a plus aucune protection, le prochain coup reçu (même 1/2) lui sera fatal'

L'état des protections et des PEG est tenu secret.

Entrée dans le CCT, réactions du défenseur

Lorsqu'un personnage trouve un sas ouvert, il peut y entrer sans problème. Par contre si le sas est fermé, 2 personnages doivent unir leurs efforts et utiliser chacun I PEG pour l'ouvrir (du point A, B ou C de la face). Si le sas est scellé, 3 personnages utilisant chacun 3 PEG sont nécessaires.

Le défenseur a une protection de 0 et une arme très faible ne lui octroyant qu'un PEG Tir par tour. Les 15 PEG par tour ne sont utilisables qu'à partir du poste de commande. Lorsque les pirates pénètrent dans le pentagone il peut :

— quitter son poste de commande après avoir, de préférence, chargé les 2 mini-droïdes, pour tenter d'enfiler une combinaison de protection.

— défendre son poste de commande jusqu'à la mort.

— Faire usage de son arme si un pirate se trouve dans la même pièce que lui.

Ou toute autre idée que vous traverse l'esprit.

A leur entrée dans le CCT, les pirates restent dans leur pièce d'arrivée et ne pourront bouger que d'une pièce par tour suivant.

Danger : les personnages qui, par une regrettable erreur de leur manipulateur, se retrouveraient sur la face cachée (en A, B, C, D ou E), contre la table, donc vers la planète, seraient instantanément désintégrés, traversés par le rayons d'énergie. □

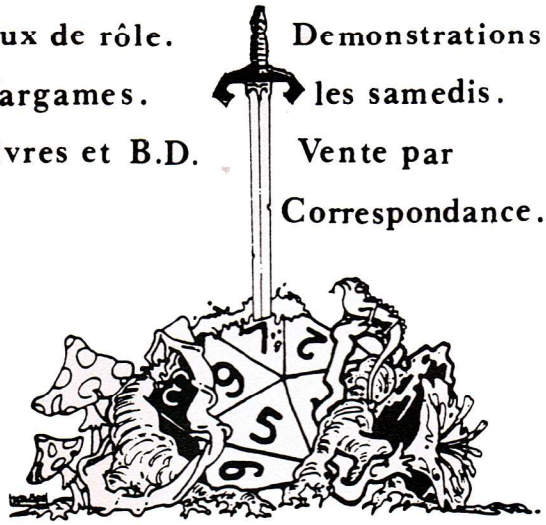
Jean-Charles Rodriguez

EXCALIBUR

Toute la S.F. et le Fantastique

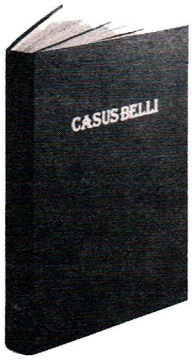
Jeux de rôle.
Wargames.
Livres et B.D.

Demonstrations les samedis.
Vente par Correspondance.



34 Rue du Pont des Morts.
57000 METZ
Tél: (8) 733-19-51

LES RELIURES



Réunissez vos 6 numéros de l'année en un prestigieux "grimoire".
Gainées de simili cuir vert avec impression argent, les reliures CASUS BELLI vous permettront de consulter votre collection pendant des siècles.

35 F franco

BON DE COMMANDE

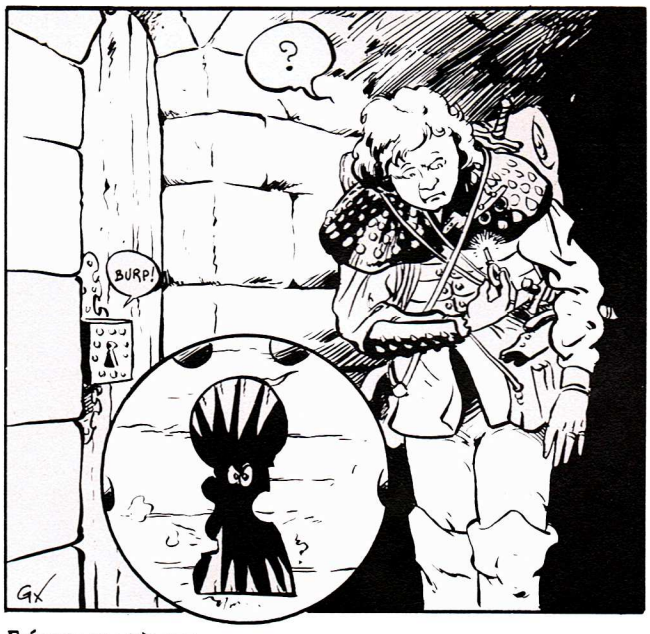
à découper ou recopier et adresser paiement joint à :
CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS

- Veuillez m'adresser ..... reliures au prix unitaire de **35 F franco** **(étranger 40 F)**

NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....

- Ci-joint mon règlement de ..... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI
Etranger : Mandat international ou chèque compensable à Paris.

CB 20



Le Clavore

Fréquence : très rare
Nbre app. : 1
CA : 9 (immobile) ; 1 (se déplaçant ou/et fuyant)
Dé de coup : 1 + 1 pc
% au gîte : -
Trésor type : -
Nbre d'attaque : 1
Dommage : 1-4 pt de coups
Attaque spéciale : poison
Défense spéciale : -
Intelligence : animale
Alignement : neutre
Taille : petite (10 cm : 4 pouces)
Vitesse : 12'
Xp : 10 + 14/pc

Cet animal est la seule créature, actuellement connue, à se nourrir exclusivement de clefs (en quelques matériaux que ce soit). Il chasse sa proie à l'affût, et la forme de son corps, par mimétisme ressemble à celle d'une serrure. Le *Clavore* vient se placer sur les portes, coffres, etc..., en masquant éventuellement la véritable serrure. Seul l'examen attentif par un voleur peut révéler la bête (le pourcentage est le même que pour « trouver un piège»). Animal à sang froid, le *Clavore* est invisible à l'infravision. Toute clef introduite dans sa bouche sera instantanément avalée, broyée et digérée (même si l'anneau est fermement tenu en main, la tige sera sectionnée et le pène dévoré).

Notez que le *Clavore* n'apprécie que les clefs, l'introduction d'un autre objet (ex : l'outil d'un voleur) déclenche la colère et l'attaque de la bête : sa langue pointue inflige 1-4 points de dégâts et injecte un poison qui provoque une paralysie pour 2-20 tours et la perte de 4-12 (3d4) points de Dextérité pour les 3-24 tours qui suivent le retour de paralysie. C'est probablement l'observation des clavores qui a donné l'idée de la serrure avec piège à aiguilles, bien connue des voleurs.

Frappé ou attaqué, le *Clavore* ne tentera pas de frapper avec son aiguillon, mais fuira et tentera de se cacher dans des petits espaces. Si cette fuite est impossible, il feindra la mort, en escomptant pouvoir piquer la main de celui qui le saisirait alors.

Jean-François Clet

LE SERTROMPILLON

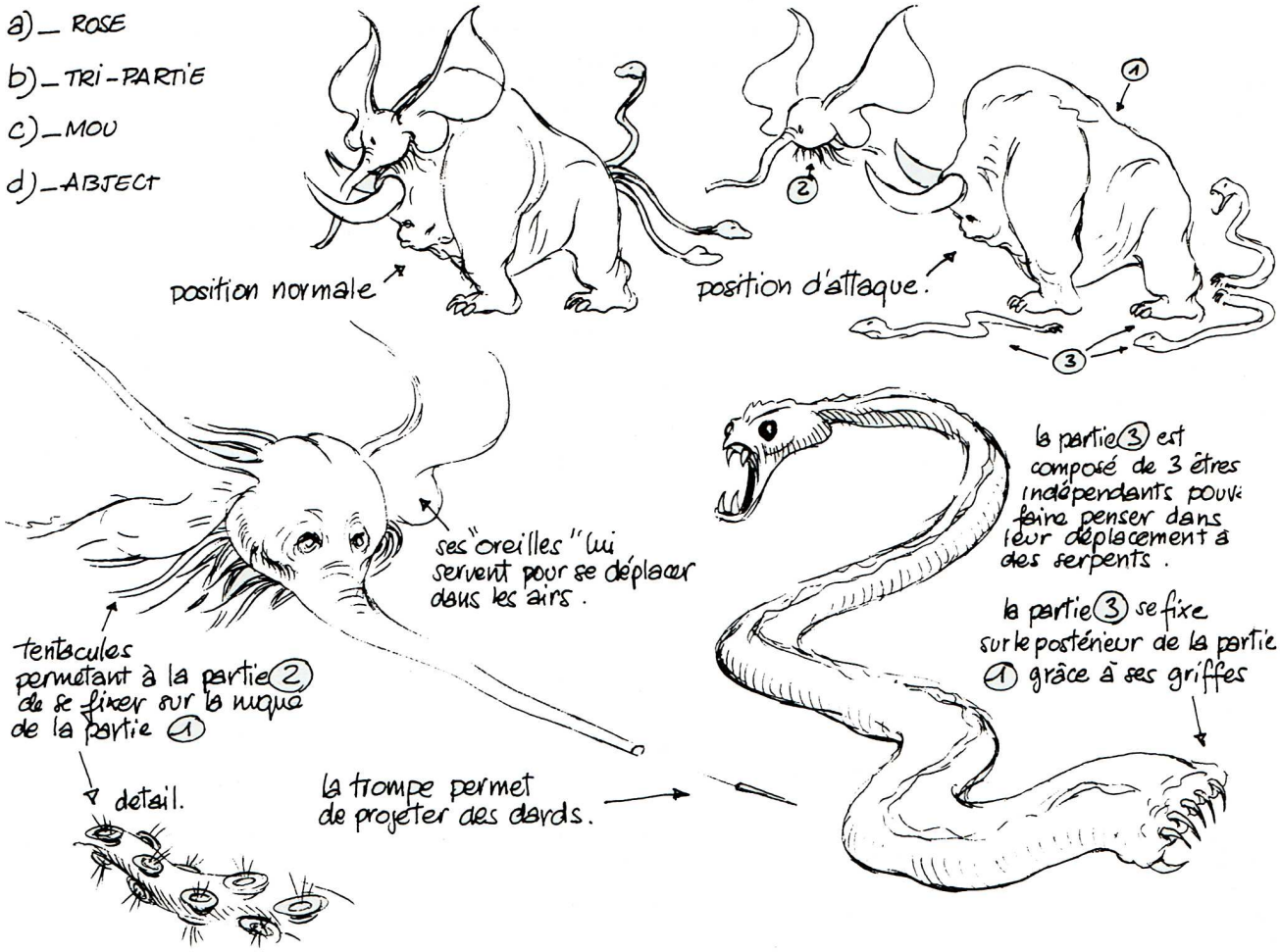
(...) On pourrait, si on le voulait, définir le SERTROMPILLON par les quatre qualificatifs suivants :

a) _ ROSE

b) _ TRI-PARTIE

c) _ MOU

d) _ ABJECT

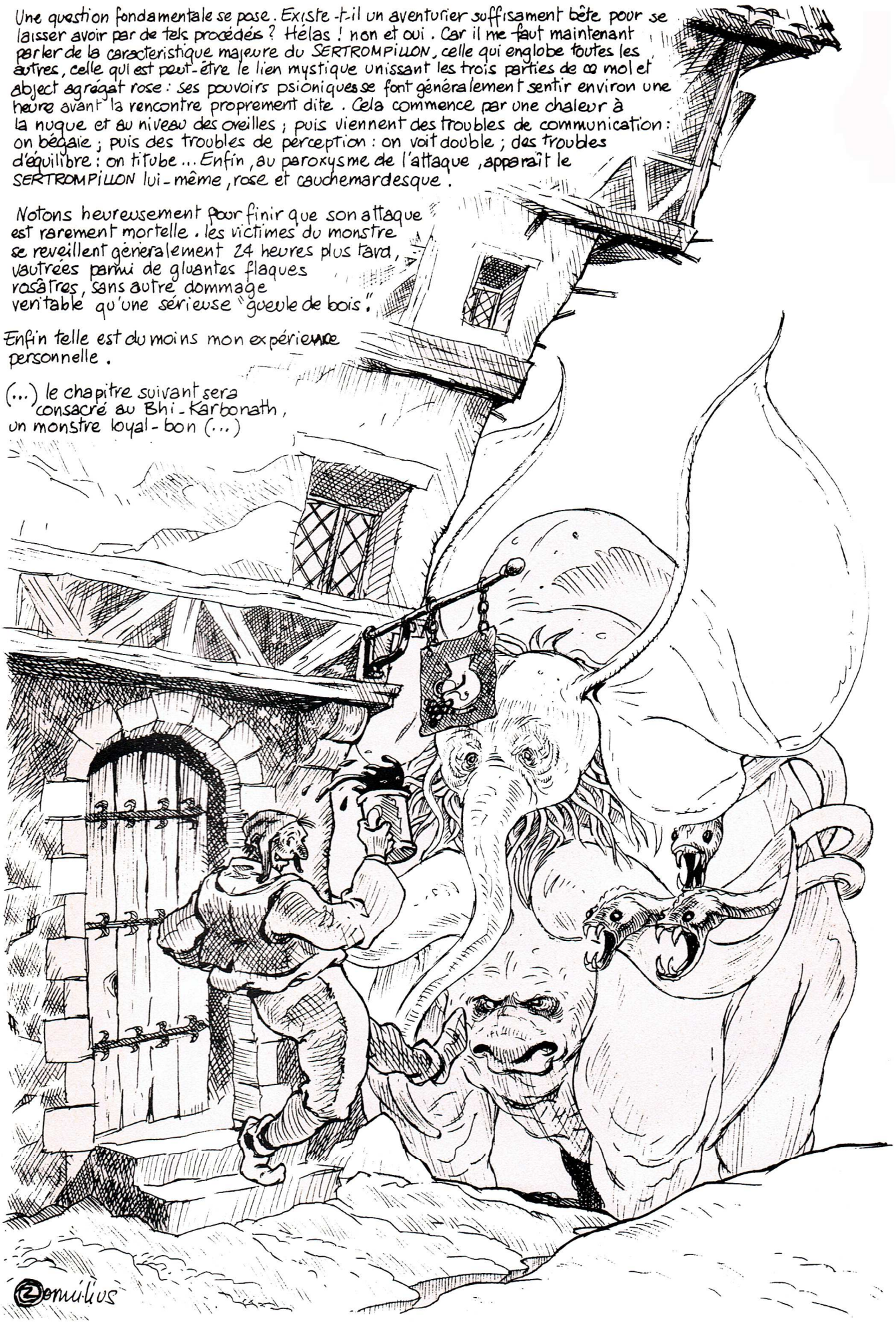


a) ROSE. _ A première vue, cette caractéristique rejoint la caractéristique d. Pour l'observateur novice il semble que la couleur rose pâle, lait-fraise, du SERTROMPILLON entre pour beaucoup dans le sentiment d'abjection qu'il inspire. C'est vrai et c'est faux. Pour ma part, je me contenterai de dire : imaginez un SERTROMPILLON couleur caca-d'oie ... et n'en dites pas plus.

b) TRI-PARTIE. _ Là se trouve le problème soulevé par tous les exégètes : l'unité biologique du SERTROMPILLON. A-t-on simplement affaire à trois bons copains s'étant prêté l'indéfectible serment de ne plus jamais se quitter un soir de beuverie mémorable ? Et la caractéristique a semble abonder dans ce sens (surtout en ce qui concerne la beuverie mémorable). Ou bien, comme je le pense personnellement, a-t-on affaire à une authentique tri-unité (pourne pas dire Trinité), c'est à dire à une communauté symbiotique née de la même mère, avec même rhésus sanguin, même répartition chromosomique, même numéro d'inscription au registe des Monstres, et tout et tout ... ? les avis sont partagés. On trouverait sûrement une réponse définitive si l'on pouvait disséquer un SERTROMPILLON mort ou observer de très près une maman SERTROMPILLON vivante. Mais cela nous amène aux caracteristiques c et d.

c) MOU. _ Le SERTROMPILLON est mou, fondamentalement mou. Quand il court, son grand corps obèse tressaute comme de vacillants paquets de gelée à la fraise (Strawberry jelly). On a l'impression qu'il va se perdre en route. Cette impression n'est d'ailleurs pas une impression : il se perd bel et bien. Mais c'est là qu'on rejoint les caracteristiques b (tri-partie) et d (saleté de bestiole vicieuse!) La seule fois que j'ai eu l'occasion de disséquer un petit morceau de SERTROMPILLON mort, je n'ai rien pu en tirer que des éclaboussures dans tous les sens. Ça ne tient pas debout, c'est comme du pâté liquide.

d) ABJECT. _ Là commence l'horreur vraie. Parce que quand il vous frappe, le SERTROMPILLON est dur, dur, dur ! vous ne pouvez pas savoir combien il est dur - et c'est à n'y plus rien comprendre. Il est blindé. Et vicieux ! et retors ! rusé ! démoniaque ! Vous croyez l'attaquer bien en face ... et shtoc ! aïe ! il vous lance un dard par derrière. Vous venez seulement de comprendre qu'il vient de s'envoler, de s'envoler à tire-d'oreilles pour vous mitrailler par la voie des airs ... et sssssss !aah ! il vous mord cruellement au talon. Alors vous baissez les yeux pour tenter de comprendre cette attaque à ras du sol ... et baoump ! couic ! vous comprenez trop tard qu'il n'avait jamais cessé d'être en face de vous et que ses cornes sont dures, mais dures, dures ! de toutes façons beaucoup trop dures.

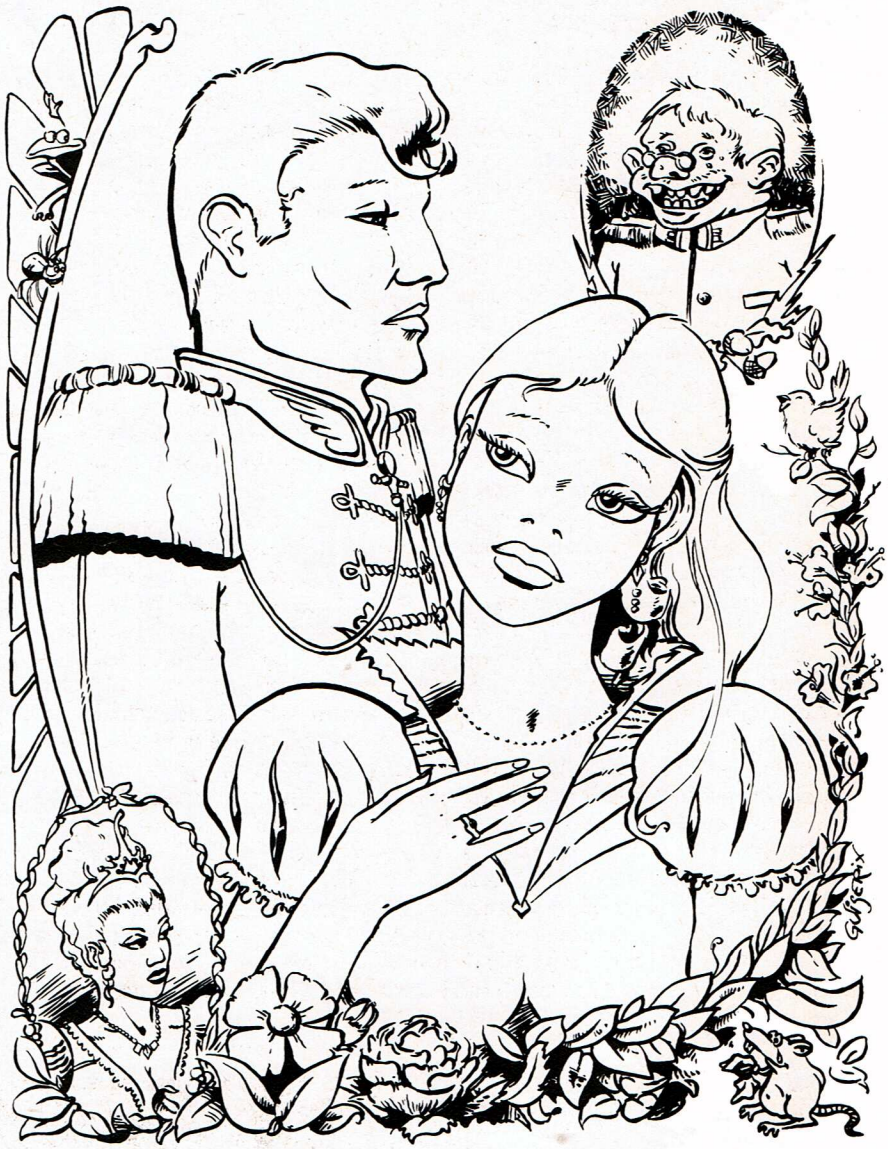

Une question fondamentale se pose. Existe-t-il un aventurier suffisament bête pour se laisser avoir par de tels procédés ? Hélas ! non et oui. Car il me faut maintenant parler de la caractéristique majeure du SERTROMPILLON, celle qui englobe toutes les autres, celle qui est peut-être le lien mystique unissant les trois parties de ce mol et abject agrégat rose : ses pouvoirs psioniques se font généralement sentir environ une heure avant la rencontre proprement dite. Cela commence par une chaleur à la nuque et au niveau des oreilles ; puis viennent des troubles de communication : on bégaie ; puis des troubles de perception : on voit double ; des troubles d'équilibre : on titube ... Enfin, au paroxysme de l'attaque, apparaît le SERTROMPILLON lui-même, rose et cauchemardesque.
Notons heureusement pour finir que son attaque est rarement mortelle. les victimes du monstre se reveillent généralement 24 heures plus tard, vautrées parmi de gluantes flaques rosâtres, sans autre dommage véritable qu'une sérieuse "gueule de bois".
Enfin telle est du moins mon expérience personnelle.
(...) le chapitre suivant sera consacré au Bhi-Karbonath, un monstre loyal-bon (...)
©emilius

pour vous, mademoiselle

UN ETERNEL AMOUR

Vous le devinerez, ce texte était prévu pour paraître... en avril. Bien que cette facétieuse époque soit passée, il eut été cruel de vous priver de ce romantique et croustillant scénario en solo...

dernier épisode de notre palpitante solo-quête dont c'est vous-seule, mademoiselle, qui êtes l'héroïne.



Au cours des Fêtes de Cent Jours données au palais du Roi votre père, vous avez rencontré le prince Rodolphe... Il est grand, beau et fort ; c'est un guerrier intrépide et pourtant ses yeux luisent comme des étoiles douces... Vous l'aimez. Hélas, votre odieuse rivale, la trop belle Katarine (qui n'en veut d'ailleurs qu'à sa fortune) n'a cessé de se placer entre vous et lui. Ce soir, cependant, vous pouvez triompher. Il vous *faut* triompher, car c'est la dernière nuit. Tout à l'heure, à l'aube, le prince repartira dans son royaume. Il ne faut pas qu'il reparte au bras de Katarine. La victoire est encore possible. Au seuil de cette dernière nuit, après avoir triomphé des épreuves précédentes, vous êtes en possession de la robe de soie blanche des princesses héritières, d'un pot de crème de beauté, d'un petit portrait du prince, de trois pièces d'or et d'une fiole magique de philtre d'amour.

Chaque fois qu'un « jet de séduction » vous est demandé, il vous faut jouer votre degré actuel de séduction ou moins sur 2d6. Au début de cet épisode, grâce à la robe et à la crème de beauté (dont il vous reste pour une fois), votre séduction est à son maximum : 12 sur 12.

1. Vous cherchez le prince Rodolphe. Vous savez qu'il a rendez-vous avec Katarine dans la chambre bleue et avec Gaston, le prince boutonneux, dans la chambre jaune, mais vous ignorez dans quel ordre. L'attendrez-vous dans la chambre jaune ? (n° 9) ou surprendrez-vous votre rivale dans la chambre bleue ? (n° 6).

2. Vos idées sont confuses et le désespoir emplit votre cœur. Hélas! dans quel état êtes-vous maintenant! Quel gâchis! Subitement, vous entendez la voix de Rodolphe qui s'approche en compagnie d'autre gens. Prenez-vous le risque de l'affronter dans l'état où vous êtes ? (n° 11) ou courez-vous d'abord au cabinet de toilette pour vous refaire une beauté ? (n° 21).

3. Bientôt la porte s'ouvre. Katarine entre, mais elle est seule. Elle a un petit air triomphant. Restez-vous cachée ? (n° 28) ou vous montrez-vous ouvertement pour avoir une bonne discussion avec elle ? (n° 22).

4. La clé tourne, la porte s'entrebaille. La main baguée de Katarine se saisit du flacon que vous lui tendez, puis vous l'entendez courir dans le couloir. Enfin! vous êtes libre. Vite, vous vous ruez derrière votre rivale. Elle vient de pénétrer dans la grande salle de réception. Vous vous y précipitez à votre tour. (n° 7).

5. Gaston, le prince boutonneux, commence à vous entretenir de haute stratégie militaire. C'est assommant! A force de regarder les boutons qu'il a sur la figure et de croiser son regard qui louche tout en écoutant sa voix bêlante, vous attrapez une affreuse migraine. Votre front se plisse de quelques rides : perdez 2 points de séduction. Enfin, il vous laisse partir. Vous décidez de reprendre vos esprits dans la fraîcheur du jardin. (n° 23).

6. Vous-voilà dans la chambre bleue. Vous êtes arrivée la première. Un grand rideau de velour bleu vous fera une cachette idéale. Décidez-vous de vous y cacher tout de suite ? (n° 3) ou décidez-vous d'abord de tendre un piège à votre rivale, un piège psychologique ? Vous avez en effet l'idée de déposer sur une tablette le petit portrait du prince à côté de vos trois pièces d'or. Si Katarine se saisit en premier des pièces d'or, vous surgirez de derrière le rideau en criant : *« Vous voyez bien, Rodolphe, qu'elle préfère l'or à vous-même! »* Optez-vous d'abord pour le piège ? (n° 12).

7. La grande salle de réception est pleine de monde. Tous les rois, les reines, les princes et les princesses invités sont là. Vous n'avez d'yeux que pour Rodolphe, mais hélas! Katarine est près de lui et elle lui tend une coupe. Le prince s'apprête à boire. Qu'avez-vous donné à Katarine ? le vrai philtre ? (n° 18), ou le flacon poussiéreux ? (n° 15).

8. Vous pivotez sur vous-même, prête à courir. Hélas! vous vous heurtez à un serviteur portant un plateau avec des tasses de chocolat. Le chocolat chaud inonde votre décolleté : perdez 2 points de séduction. Vous précipitez-vous au cabinet de toilette ? (n° 21) ou vous enfuyez-vous par la porte du jardin qui est là tout près de vous ? (n° 23).

9. Vous-voilà dans la chambre jaune, mais vous n'y rencontrez que Gaston, le prince boutonneux. Repartez-vous immédiatement pour la chambre bleue ? (n° 19) ou attendez-vous Rodolphe en acceptant la compagnie de Gaston ? (n° 5).

10. Trois fois hélas, même!... Vous comprenez trop tard que ce flacon poussiéreux contenait un

poison mortel. Le prince Rodolphe s'écroule, l'écume aux lèvres, et votre amour s'écroule avec lui! Vous défaillez. Heureusement, Gaston, le prince boutonneux est là pour vous recevoir dans ses bras... FIN.

11. Le prince Rodolphe arrive en effet en compagnie du roi son père. Vous vous apprêtez à le séduire. Hélas, le prince est aveugle, il a une escalope sur chaque œil! Le roi son père vous explique qu'il a pris des poussières dans les yeux, mais que demain à l'aube il ira mieux. *« Demain,* pensez-vous, *ce sera trop tard! »* De désespoir, vous vous arrachez une poignée de cheveux : perdez 3 points de séduction. Votre dernière arme est la potion magique. Mais d'abord, vous courez vous refaire une beauté dans le cabinet de toilette. (nº 21).

12. Bientôt la porte s'ouvre. Katarine entre, mais elle est seule. Elle voit l'or et le portrait et se saisit des deux, qu'elle enfouit dans son corsage. Votre piège a raté. De dépit vous vous mordez la lèvre: ça va vous faire un gros bouton. Perdez 2 points de séduction. Restez-vous cachée (nº 28) ou décidez-vous d'avoir une discussion avec votre rivale ? (nº 22).

13. Vous croisez son regard étoilé, un regard qui n'en finira jamais! Le prince jette la coupe puis se jette lui-même à vos pieds. *« Je vous aime! »* dit-il. Il vous supplie de l'accepter pour époux. Vous triomphez. Bientôt, un doux baiser vous unit, tandis que le prince Rodolphe vous jure un amour éternel. FIN.

14. L'infâme serviteur se jette sur vous. Vous vous débattez. Son haleine empeste le mauvais vin. A force de le gifler, vous arrivez à le faire fuir. Mais vous êtes décoiffée, votre robe est déchirée et votre maquillage est un naufrage : perdez 4 points de séduction. Qu'allez-vous faire ? (nº 2).

15. Vous hurlez : *« Non, Rodolphe, ne buvez pas! »* Tentez maintenant un jet de séduction. Si vous réussissez (nº 27), si vous manquez cette ultime chance (nº 25).

16. Sans un regard pour vous, le prince vide la coupe. Et alors ? Auriez-vous oublié que ce philtre d'amour confectionné par votre marraine contient une goutte de votre sang ? Peu importe qui le donne à boire au prince, c'est pour vous que la magie opère. Katarine, dans sa bêtise méchante, s'est trahie elle-même! L'amour n'est-il pas plus fort que la haine ? Le prince Rodolphe vient se jeter à vos pieds. Il vous supplie de l'accepter pour époux. Vous triomphez. Et tandis qu'un doux baiser vous unit, il vous jure un amour éternel. FIN.

17. Vous remontez, éperdue, la grande galerie des glaces. Gaston, le prince boutonneux, arrive à votre rencontre. Allez-vous vers lui ? (nº 5) ou faites-vous brusquement volte-face ? (nº 8).

18. Vous hurlez : *« Non Rodolphe, ne buvez pas! »* Tentez maintenant un jet de séduction. Si vous réussissez (nº 13), si vous manquez cette ultime chance (nº 16).

19. Vous arrivez près de la porte de la chambre bleue au moment ou celle-ci s'ouvre lentement. Vous voyez Katarine, votre odieuse rivale, en sortir, l'air triomphant. Faites-vous volte-face pour fuir ? (nº 8) ou l'affrontez-vous pour tirer les choses au clair ? (nº 22).

20. Personne dans cette cave à charbon. Rien que de la poussière noire et gluante. Vous regardez votre robe blanche et vous fermez les yeux de désespoir : c'est une horreur. Votre visage et vos mains sont dans un état semblable. Perdez 3 points de séduction. Vous remontez l'escalier et revenez tristement sur vos pas (nº 2).

21. Le cabinet de toilette vous apparaît comme un refuge accueillant. Si vous n'avez pas encore utilisé le reste de crème de beauté, faites-le maintenant et regagnez 4 points de séduction. Sinon, rafraîchissez-vous simplement et ne regagnez qu'un seul point. Soudain, vous entendez la clé tourner extérieurement dans la serrure. Malheur! quelqu'un vient de vous enfermer! C'est Katarine. A travers la porte, elle vous fait la proposition suivante : *« Donnez-moi la potion magique et je vous libère aussitôt ; sinon, vous resterez enfermée ici jusqu'à l'aube. »* Qu'allez-vous faire. Vous êtes désespérée. C'est alors que vous apercevez un vieux flacon poussiéreux qui traîne sur une étagère. Que faites-vous ? Vous ne pouvez pas rester enfermée ici jusqu'à l'aube. Donnerez vous le vrai philtre à Katarine ? (nº 24) ou lui donnerez-vous le flacon poussiéreux en échange de votre liberté ? (nº 4).

22. La discussion est houleuse. Katarine est si arrogante qu'il vous faut vous retenir pour ne pas vous jeter sur elle toutes griffes dehors. Elle vous dit qu'elle n'a pas vu le prince Rodolphe. Puis elle ajoute : *« Il est malade... »* Malade ? Votre cœur sursaute d'inquiétude. *(Oui* continue Katarine, *il a eu un malaise dans la cave à charbon. »* Que faites-vous ? Courez-vous à la recherche d'un médecin ? (nº 17) ou vous rendez-vous directement à la cave au charbon ? (nº 20).

23. Ouf! l'air frais du jardin vous fait du bien. Vous vous asseyez sur un banc près d'une fontaine murmurante. Le clair de lune s'éparpille dans les reflets de l'eau tremblante. Tremblante comme votre cœur, hélas! Ah! si seulement Rodolphe était maintenant près de vous, dans ce jardin au clair de lune! Soudain, deux mains se posent sur vos yeux. Une voix dit : *« Coucou! »* Est-ce lui ? Vous vous retournez. Horreur, c'est Crognu, le vieux serviteur lubrique! Il vous mange du regard, il tend une main poilue vers votre décolleté. Vous fuyez. Vous revenez dans le château. Vous avez beau courir vite, Crognu gagne du terrain. Vous tournez dans un couloir. Malheur! c'est un cul-de-sac avec une porte au fond. Vous arrêtez-vous pour affronter Crognu ? (nº 14). Fuyez-vous par la porte sans savoir où elle donne? (nº 26).

24. La clé tourne, la porte s'entrebaille. La main baguée de Katarine se saisit de votre chère fiole ; puis vous l'entendez courir dans le couloir. Enfin! vous êtes libre. Vite, vous vous lancez à sa poursuite. Elle vient de pénétrer dans la grande salle de réception. Vous y entrez à votre tour. (nº 7).

25. Hélas! le prince n'a pas un seul regard pour vous. Il continue de vider la coupe. (nº 10).

26. La porte s'ouvre sur un escalier qui descend. Vous vous y engouffrez. L'escalier mène dans une cave à charbon. L'endroit est sale, mais peut-être y trouverez-vous du secours (nº 20).

27. Vous croisez le doux regard étoilé du prince Rodolphe. Un grand frisson vous parcourt. Comme ce regard est chargé d'amour! Hélas! avant que ce regard éloquent n'ait pu être échangé, ce regard qui vous jure muettement un éternel amour, Rodolphe a eu le temps de boire quelques gouttes (nº 10).

28. Katarine fait quelques tours dans la pièce en chantonnant. Puis elle se décide à partir. Vous voilà seule. Soudain, la porte se rouvre, mais ce n'est pas Rodolphe. C'est un couple d'amoureux venu abriter un instant leur tendre et nouveau bonheur. Ils s'échangent des baisers et des serments. Cachée derrière votre rideau, témoin du bonheur des autres, vous en avez gros sur le cœur. Et voilà que de grosses larmes inondent votre maquillage. Perdez 2 points de séduction. Enfin, le couple finit par s'en aller. Vous pensez que l'air frais du jardin calmera un peu votre douleur et vous sortez (nº 23). □

Design

La maitrise des

Sous titre très chic, nous allons vous proposer une suite d'articles dont le but est de donner des guides au MJ dans la construction de ses modules. Nos intentions sont doubles : tout d'abord, tenter d'ouvrir des horizons nouveaux au jeu qui stagne souvent dans les mêmes schémas, hérités des modules existant dans le commerce (à des prix décourageants!). Ensuite, définir une autre façon d'aborder le jeu de rôle médiéval dont, actuellement, les éléments moteurs sont le « bâton » et la « carotte »: le « bâton» est personnifié par les monstres en général et la « carotte » par les trésors et objets magiques. Ce premier article présente les ingrédients de base d'une aventure : les événements.

Un module est une succession d'événements dont l'ensemble recèle l'histoire et sa trame. Sa réussite dépend, en grande partie, de la façon dont cette trame est tressée, c'est-à-dire de l'arrangement des événements et des inter-relations existant entre eux. Elle dépend également de la manière dont sont conçus ces événements. Avec la pratique, des familles d'« événements types » se dégagent, et nous allons examiner les plus importants.

L'événement irrévocable ou l'événement du MJ

L'événement irrévocable est celui qui échappe totalement au contrôle des joueurs. Par exemple : une bagarre éclate dans une auberge, un non-joueur s'affaisse ensanglanté devant notre joueur. Avant de mourir, il a le temps de lui remettre un parchemin. Ce type d'événement ne se justifie que dans le cas où son contenu est indispensable à la compréhension de l'histoire ou s'il fait partie des informations nécessaires pour la suite de l'aventure. Il est inutile de surcharger un module d'événements de ce genre ; les joueurs

ATTENTION A LA SURCHARGE

sont autour d'une table pour jouer leur personnage et non pour assister à des actions de non-joueurs! Un cas peut cependant déroger à cette règle : celui où le MJ choisit comme thème « l'Horreur » que les joueurs doivent absolument fuir. L'horreur est un genre difficile à maîtriser. Nous en reparlerons dans un prochain article.

L'événement aléatoire

C'est événement qui résulte d'un **tirage aléatoire :** les monstres errants, les rencontres dans une auberge n'ayant rien à voir avec l'histoire. Exemple : devant une auberge, notre joueur aperçoit un mendiant, il se précipite sur lui pour lui donner une pièce d'or. Le MJ tire un dé de réaction du mendiant. Celui-ci glisse à l'oreille de notre héros : *« Faites attention au borgne! »* L'aventurier entre dans l'auberge, il s'installe à une table et *voit le borgne!* — dé d'événements aléatoires par le MJ —. Pas de chance, le borgne se lève et s'en va.

Il ne fournit à l'aventure aucun enrichissement (il est vrai que lorsque les joueurs se dissipent, il est judicieux de satisfaire leur Ego par un combat d'où ils sortiront vainqueurs). Sa seule utilité est de dissimuler, au milieu de quelques indices aléatoires, sans grand intérêt, le véritable fait important qui doit guider les joueurs.

L'EVENEMENT ALEATOIRE EST UN GADGET

Dans son module, le MJ doit éviter à tout prix d'abuser de ce type d'événements, parce qu'il est redondant.

Attention, les tirages de dés doivent être **discrets...**

L'événement-barrière

C'est l'épreuve qu'il faut absolument subir pour avoir la clé nécessaire à la poursuite de l'aventure : on y trouve les énigmes, les monstres-gardiens, les épreuves morales (comme la classique-pauvre-vieille-au-fagot-qui-se-transforme-en-fée des contes traditionnels). L'énigme, par définition, est résolvable, la solution pouvant être trouvée par un raisonnement logique. Le MJ doit éviter de poser des colles du genre : *« C'est quoi la majeure par cinq ? »* ou *« Quelle est la date de naissance de Machin? »*. Les énigmes demandant des connaissances spéciales sont à proscrire, elles doivent être, par-dessus le marché, intelligentes. Un bouquin très bien où puiser cette inspiration pour ce genre : *« Haha » ou l'éclair de la compréhension mathématique,* de Martin Gardner, bibliothèque pour la science (diffusion Belin), qui est des plus drôles...

L'événement à dénouements multiples

C'est le plus difficile à maîtriser d'entre tous, car **l'anticipation** par le MJ des réactions des joueurs est nécessaire ; et tout MJ averti sait que c'est là la principale difficulté du mastering. C'est aussi la plus passionnante, car elle brise la linéarité d'un module. Pour comprendre ce qu'est un événement à dénouements multiples, il est nécessaire de le décomposer en 3 parties : **situation, réaction du joueur** et **information** (évidente ou à déduire) contenue dans l'événement.
Une *situation* est le contexte dans lequel se retrouve le joueur avec ou sans possibilité de *réactions.* Son intérêt croît proportionnellement avec la marge de manœuvre dont peut disposer pour la partie 2, sa réaction.
Exemple: « le joueur entrouve une porte, et tombe nez à nez avec dix Kobolds ». Deux alternatives possibles s'offrent à lui : détaler, ou les combattre. C'est une situation pauvre en possibilités de ramifications. Que le MJ remplace les Kobolds par un squelette, la figure reste la même. Mais, mettons maintenant un hobbit que nous surchargeons de détails. Que va-t-il faire, notre joueur ?

ANTICIPER

Un hobbit est un personnage doué de raison, aussi complexe que vous et moi. Il a une psychologie qui lui est propre, dont dépendent ses réactions devant la personne qui se trouve en face de lui. Le MJ, en introduisant ce type de personnages dans ses aventures, doit préparer avec un maximum de détails, leurs *profils psychologiques.* Il est bien sûr improbable de voir un MJ jouer différents personnages sans que sa propre personnalité s'y reflète, (hormis peut-être un acteur professionnel!) et je ne crois pas au transfert de personnalité par quelqu'un d'aussi mentalement sain que vous et moi. (Un hobbit joué par Shmidt sera toujours Shmidt). Mais en préparant bien ses personnages, le MJ peut peaufiner la façon dont il les présentera aux joueurs : accent truculent, soupçonneux et roulant les « r » d'un capitaine de patrouille, ton sec et méprisant d'un clerc de haut niveau, etc.
Pour l'heure, nous nous en tiendrons à ces conditions générales. Le profil des personnages non joueurs est l'un des éléments essentiels d'un module vraiment passionnant, et nous y reviendront plus en détail.

L'événement conditionné

Cet événement ne peut exister que si l'événement qui le conditionne se produit. (Pour briller dans la conversation, vous pourrez dire qu'une relation de connexité lie ces deux événements.) Exemple type : la garde qui surgit si les personnages déclenchent une bagarre. Ce genre d'événement remplace avantageusement les *événements aléatoires,* et avec plus de logique.

L'agencement des événements

Il existe trois façons d'agencer les événements :
1) Les événements sont tous du type d'*événements conditionnés* et ils se suivent dans un ordre impeccable.
2) Les événements sont éparpillés dans l'espace et dans le temps. L'ordre est sans importance. Une précaution à prendre pour le MJ : veiller à ce que leur densité soit suffisante.
3) Les événements sont de type à dénouements multiples dont l'ensemble forme de vastes ramifications. Elles risquent alors d'échapper au contrôle du MJ. Les événements doivent être conçus pour qu'ils aboutissent à un but final.
En guise de conclusion, rappelons les deux formes principales du jeu de rôle :
a) le module : les événements sont choisis par le MJ en fonction de l'histoire et du but final du module. Les joueurs n'ont qu'une marge de manœuvre relative.
b) la campagne : les événements sont pour la plupart, provoqués par les joueurs. Le rôle du MJ se réduit à la création du support de jeu : géographie, ville, population. Les joueurs auront une marge de manœuvre plus grande, mais les événements ne sont pas souvent extraordinaires. C'est le prix à payer pour une trop grande dispersion du MJ. □

Hong

MAGCONKIT

Avec votre MAGCONKIT convertissez wargames et figurines en version MAGNETIQUE
Transportable, évite le bouleversement des pions en cours de partie!
Jouez même sur un mur!.....
Vous avez besoin d'une seule feuille de carton FERRITE 62cmx48cm (40 Frs) pour tous vos jeux, mais de plusieurs sachets de plastique AIMANTE pour les pions.
Un sachet permet le montage de 96 pions monoface (20 Frs).
Disponible dans les magasins spécialisés
La feuille du plateau est réutilisable
Ou par correspondance: PELLOCHE Sarl. 426 rue de Paris,60170 RIBECOURT

Rune du Chaos

Après avoir abordé de près les combats et la magie dans Runequest (voir numéros précédents de C.B.) voici venu le temps d'examiner plus en détail ce qui forme *l'âme* de ce monde, c'est-à-dire les *runes.* Pour commencer, cet article traitera d'une notion commune à la plupart des jeux de rôle d'épopée fantastique, mais qui dans Runequest a une signification bien particulière : le *Chaos.*

Chaos : rune de forme

Pour comprendre la nature du Chaos dans Runequest, il faut se souvenir que la rune du Chaos est une rune de forme. Tandis que les runes d'élément expriment de quoi le monde est fait, les runes de forme indiquent de quelle façon ces éléments apparaissent et se manifestent, par exemple sous *forme* de plante, d'homme, de dragonewt ou de chaos.

Le Chaos exprime donc une condition physique autant que morale. Contrairement à ce que l'on peut trouver dans d'autres univers d'épopée fantastique, le Chaos dans Runequest, n'est pas un « alignement ». Ce n'est pas une éthique, une morale, une philosophie, c'est une forme. Que cette forme engendre ensuite une certaine conception du monde, une certaine vision des choses, une certaine religion, est une conséquence. Ce n'est pas une cause. En un mot, ce n'est pas parce que l'on sème le désordre que l'on est chaotique, mais c'est parce que l'on est chaotique que l'on sème éventuellement le désordre.

Un parallèle avec la science-fiction éclairera la notion de chaos en tant que forme, en prenant pour exemple les « mutants ». Une créature ayant reçu des radiations et commençant à développer des organes hors du schéma biologique normal, serait considérée dans le monde de Runequest comme une créature chaotique. Il en serait de même pour ses descendants, surtout si l'on imagine que ceux-ci pourraient développer des mutations encore différentes. Maintenant, que ces mutants, de par leur originalité développent une philosophie qui leur est propre, n'est encore une fois, qu'une conséquence. En tant que différenciation fondamentale, désordre, désir de liberté totale, indépendance, originalité, etc, on pourrait supposer que le Chaos puisse commencer par se nier lui-même s'il le désire, c'est-à-dire *choisir.* Etre chaotique ou ne pas l'être. De fait, dans le monde de Runequest, ce choix est impossible. Les créatures chaotiques sont indissolublement liées à la rune du Chaos. Elles sont liées à cette forme, car même le Chaos doit obéir au Temps depuis le Grand Compromis.

La guerre des dieux et le Grand Compromis

Au début régnait une période de simultanéité intemporelle appelée Age d'Or. Le temps n'existait pas. Les dieux étaient totalement libres et les créatures terrestres immortelles. Mais entre les dieux existaient des conflits. Le point culminant de ces conflits est celui opposant Yelm (le soleil) à Orlanth (dieu barbare). Parallèlement, Eurmal ayant trouvé la première épée, la *Mort* Humakt (dieu de la guerre) utilise cette arme nouvelle et formidable pour tuer Grandfather Mortal et l'envoyer aux Enfers, c'est-à-dire dans le monde des ténèbres. Orlanth emprunte alors cette arme à Humakt pour résoudre son propre conflit; il tue Yelm et l'envoie rejoindre Grandfather Mortal dans le monde des ténèbres. Sur la terre privée de lumière et soumise à la mort, règne alors la confusion, la destruction, le désordre, l'illogisme, l'absurdité, l'impossibilité devenant « réelle». Le Chaos en tant que forme vient de naître. Du Chaos Primordial, qui est lui une des composantes nécessaires du monde, naît l'idée du Chaos en tant que forme à part entière, c'est-à-dire pouvant exister en lui-même et pour lui-même. En un mot, le Chaos acquiert sa rune.

Sans les ténèbres, la *forme Chaos* n'aurait pu venir à l'existence ; c'est la raison pour laquelle, ultérieurement, certains cultes associeront souvent la rune du Chaos et la rune des Ténèbres. Et c'est aussi la raison pour laquelle, plus tard, on confondra parfois les créatures des ténèbres avec les créatures proprement chaotiques.

Le Chaos est donc en train de prendre forme matérielle. A travers les failles de la logique du monde, s'inflitrent des créatures qui sont la matérialisation de la rune du Chaos. L'une d'elle est connue sous le nom de Krarsht, et Larnste (le dieu du Mouvement) la décrit ainsi : *« une petite créature convulsée, horrible à voir et à sentir, qui se tordait sur le sol et transformait la poussière en cendre. »* Larnste voulut l'écraser sous son talon, mais la créature réussit à le mordre et, pire! à l'infecter. C'est ainsi que, véhiculé par le Mouvement, le Chaos put se répandre et croître.

Cependant, Orlanth, comprenant les conséquences de son acte, réussit à rallier 6 autres divinités pour tenter la quête de libérer Yelm le soleil. Orlanth, Chalana Arroy, Lhankor Mhy, Issaries, Eurmal, Flesh Man et Ginna Jar seront appelés les 7 Lightbringers (ceux qui apportent la lumière).

Au prix de nombreuses épreuves, les 7 Porteurs de Lumière arrivent à se frayer un chemin jusqu'aux Enfers. Là, Arachne Solaria (la mère du Temps) a l'idée d'un pacte qu'elle fait jurer aux dieux. Ce pacte, appelé le Grand Compromis, c'est *le Temps.* Selon ce pacte, tout ce qui a *été* jusqu'à la fin de l'Age d'Or pourra continuer *d'être,* mais en parts égales. Ainsi les ténèbres et la lumière, la vie et la mort. Yelm, le soleil, qui fut vivant et immuable dans le ciel, puis mort dans le monde souterrain des Enfers, devra alternativement et incessamment vivre et mourir. Les homme jadis immortels auraient maintenant un temps de vie puis un temps de mort. Les plantes croîtront une certaine saison de l'année et s'affaibliront à la saison opposée. De même les vents, les crues des eaux, etc. En ce qui concerne le Chaos, le pacte lui assure également l'existence, à la différence qu'il est maintenant lié au temps. Le Chaos a perdu en ce qui le concerne un des traits essentiels de la liberté : le choix.

Les créatures du Chaos

Les créatures du Chaos rampent toujours de par le monde, amères, maudites, forcées d'être ce qu'elles sont. Une créature non chaotique peut décider de commettre un meurtre pour des raisons morales ou pécuniaires ; une créature chaotique ne le fera *que* parce que c'est interdit par les lois et qu'elle ne peut supporter ni les lois ni qu'on lui interdise quoi que ce soit. Cependant, ô ironie! c'est toujours les lois qui déterminent les actions des créatures chaotiques puisque les lois, par leur existence, *obligent* les créatures chaotiques à les défier. Les philosophes de Glorantha en déduisent la conclusion suivante : *« La véritable créature chaotique, telle que l'Escargot-Dragon à deux têtes, est à la fois une créature misérable et qui souffre, et une menace pour les groupes sociaux. En la tuant, un guerrier accomplit un bienfait aussi bien envers nous qu'envers la créature affligée ».*

Cet aspect du Chaos « obligé », du « Chaos sans liberté », peut paraître choquant à ceux qui sont habitués à voir autre chose dans la notion de Chaos (par exemple, dans *Strombringer,* jeu de rôle fondé sur le monde de M. Moorcock), mais telle est pourtant la nature bien particulière du Chaos dans Runequest, et la raison pour laquelle la *forme* chaotique est une forme non désirable et non désirée.

La première particularité des créatures chaotiques est qu'il n'y en a pas deux semblables ; elles se distinguent toutes de leurs voisines par un trait spécifique, que l'on appelle **trait chaotique** (chaotic feature). Ces traits peuvent être déterminés aléatoirement (de préférence) en utilisant la table de la page 110 du livre de règles. Ces traits peuvent aussi bien être des avantages que des désavantages. C'est ainsi qu'un Ogre, par exemple, pourra être capable de cracher du feu, tandis qu'un autre aura une très faible constitution mais pourra se régénérer s'il est blessé, ou qu'un troisième, en apparence semblable aux autres, explosera en mourant, tuant du même coups ses « prétendus vainqueurs». Avec le Chaos, on ne peut jamais savoir sur quoi on tombe...

Voici maintenant les principales créatures chaotiques que l'on peut rencontrer en Glorantha.

Les Broos

Ce sont certainement les plus chaotiques de toutes, les plus craintes et les plus détestées. Les Broos sont des humanoïdes à tête d'animal, le plus souvent à tête de bouc, mais il en existe aussi à tête de cerf, de cheval, de chien, etc. Les Broos ont un mode de reproduction très particulier, étant tous de sexe masculin. Ils fécondent une femelle animale (chèvre, biche, chienne, etc) ; et celle-ci engendre bientôt un petit Broo tout formé avec ses griffes et ses dents. Quand le «bébé » est parvenu à terme il dévore les entrailles de sa «mère » et s'expulse lui-même à coups de griffes et de dents, puis il s'esquive promptement dans la nature. Il va de soi que la « mère » en meurt. Outre des traits chaotiques particuliers à chacun, les Broos ont tous en commun d'être immunisés aux maladies cependant qu'eux-mêmes les propagent. Le «but chaotique » des Broos étant d'infester le monde de toutes sortes de maladies.

Les Gorps

Ce sont des sortes d'amibes géantes, vivant indifféremment dans l'eau ou sur le sol. Elles enveloppent très rapidement leur victime (Rang d'Attaque 1) qu'elle dissolvent au moyen de leur acide digestif. Elles dissolvent également le métal et ne peuvent, quant à elles, être exterminées que par le feu ou la magie. Mais attention! chaque Gorp peut avoir un ou plusieurs traits chaotiques et, par exemple, renvoyez la magie à son expéditeur!

Les escargots-Dragons

Créés pendant les Grandes Ténèbres de la Guerre des Dieux, ce sont des escargots géants à tête de dragon. Ils vivent généralement dans les marais ou les lieux humides, et se nourrissent de toute matière organique. Outre des traits chaotiques particuliers, les Escargots-Dragons ont souvent deux têtes.

Les Walktapi

Le Walktapus est une créature particulièrement chaotique et redoutable. Il se présente sous la forme d'un corps d'homme géant (taille moyenne : 25) avec une grande pieuvre en guise de tête. Utilisant ses bras en comme balanciers pour conserver son équilibre, il attaque avec ses 8 tentacules à la fois, tout en libérant des jets de gaz empoisonné. Outre des traits chaotiques spécifiques à chaque individu, ils peuvent se régénérer. Si on les coupe en morceaux, chaque morceau reforme un nouveau Walktapus. Le feu ne les détruit pas, il ne fait que *ralentir* le processus de régénération. Seul les sorts de *Disruption* ou certaine puissante magie des runes peuvent les affecter de façon permanente.

Les Hommes-Scorpions

Ce sont des combinaisons homme-scorpion de la même façon que le centaure est une combinaison homme-cheval. Ils ont donc la tête, la poitrine et les bras d'un homme, mais l'abdomen, les six pattes, et surtout, la queue d'un scorpion. Tandis qu'ils peuvent attaquer avec des armes véritables tenues en mains, ils utilisent parallèlement le dard de leur queue, dont le poison est mortel.

Les Ogres

Leur origine est supposée remonter à la période des Grandes Ténèbres. Ils proviendraient d'une tribu humaine ayant choisi le parti du Chaos. Les Ogres sont plutôt rares ; ils se nourrissent de chair humaine. Physiquement, on pourrait les confondre avec de très grands hommes s'il n'émanait d'eux une aura chaotique.

Les Jack o'Bears

Ce sont des humanoïdes à tête de citrouille. Avec une telle apparence, ils pourraient faire rire : on n'en a généralement ni le temps ni l'envie. Les Jack o'Bears ont le trait chaotique de geler sur place leur victime.

Les Géants

Après les Broos et les Walktapi, les Géants sont sans doute les plus redoutables des créatures chaotiques. Ils grandissent sans cesse, gagnant 1 point de taille par an. Certains vieux géants peuvent atteindre des hauteurs inouïes. Ils se battent avec des troncs d'arbre en guise de club. Ils sont si chaotiques et, donc, détestent tellement être contrariés dans leurs actions que les sorts de magie de bataille tels que *Démoralisation* (Démoralize), *Harmonisation* (Harmonize), *Hébétude* (Befuddle) n'ont que 0,5% de chances de fonctionner sur eux, quel que soit le pouvoir investi.

Les Lycanthropes

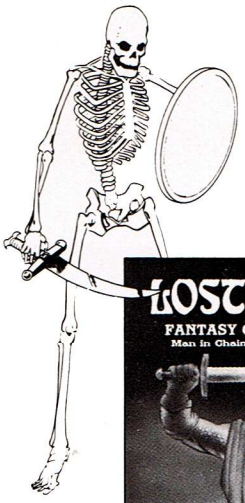
Ce sont les loups et autres animaux-garous. La lycanthropie est naturellement leur trait chaotique.

Les Trolls des Cavernes

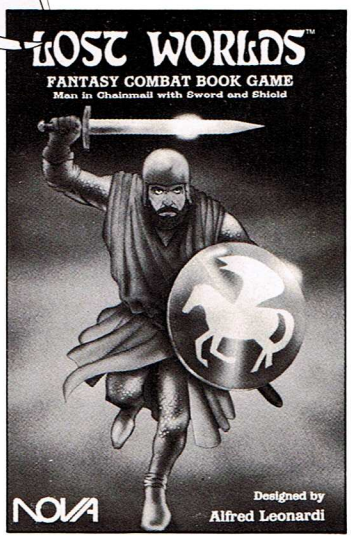
Alors que les Trolls ne sont pas des créatures chaotiques, et même, en sont parmi les plus farouches ennemis, les Trolls des Cavernes, eux, le sont. Ils ne peuvent supporter ni la lumière ni le feu. C'est une branche dégénérée de la race Troll qui a perdu une grande partie de son Intelligence et de son Pouvoir. En échange, ils ont le trait chaotique de pouvoir se régénérer.

Telles sont donc les principales rencontres chaotiques que l'on peut faire en Glorantha. Mais il va de soi que la *forme* chaotique peut se manifester de mille autres façons différentes et qu'il existe des créatures chaotiques totalement uniques. Le plaisir de leur création est réservé à chaque maître de jeu. □

Denis Gerfaud

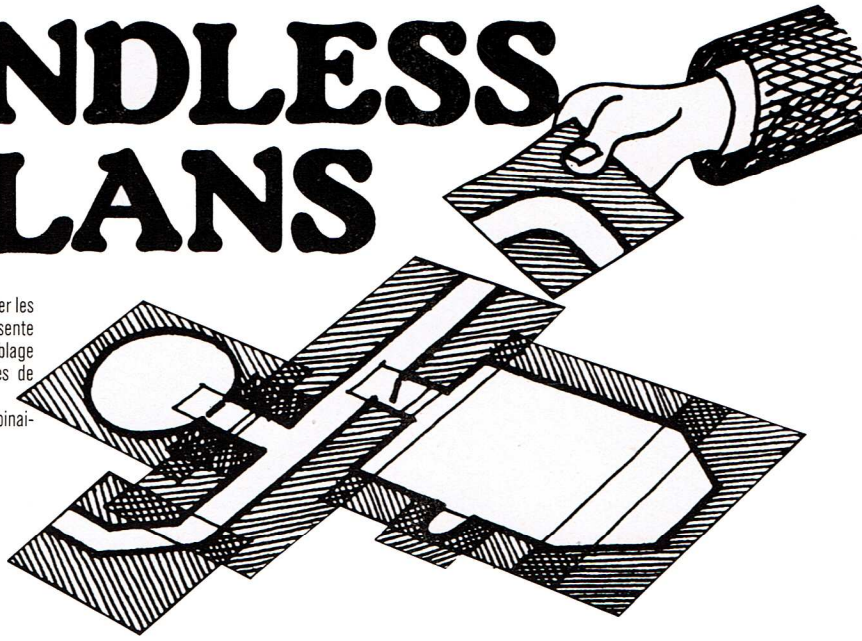


LOST WORLDS™



Cette série de livrets-jeux a été mise au point par ceux qui ont déjà fait ACE OF ACES et BOUNTY HUNTER. Avec **LOST WORLDS,** vous retrouverez un plaisir au jeu aussi intense que celui que vous avez pu avoir en jouant à ACE OF ACE et BOUNTY HUNTER. Vous allez pouvoir choisir votre personnage parmi une vaste gamme qui va du nain au troll, en passant par l'aventurière, le barbare nordique et le squelette. Chaque personnage peut affronter n'importe lequel des autres personnages existants, y compris son propre sosie ! Chaque personnage a ses points forts et ses points faibles que vous et vos partenaires de jeu découvrirez au fur et à mesure de vos combats et des différents personnages que vous allez jouer. Dans ce jeu, vous allez être véritablement dans la peau de votre personnage et vous tenterez de vaincre un ou plusieurs adversaires en utilisant au mieux votre arme, votre capacité physique et votre science du combat.

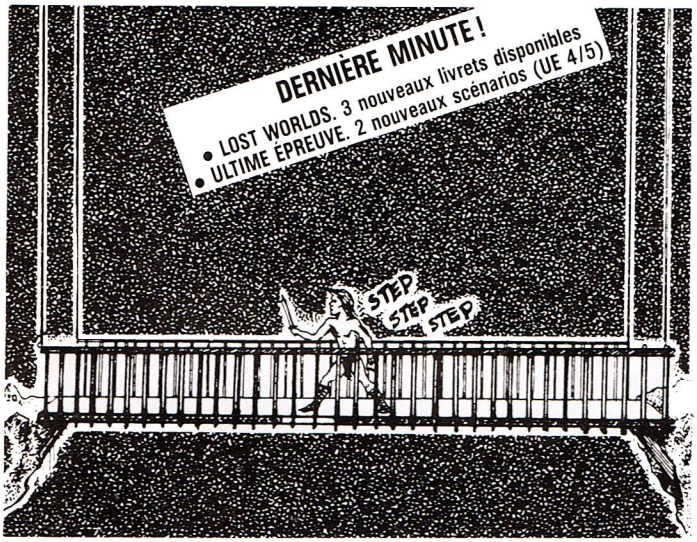
ENDLESS PLANS

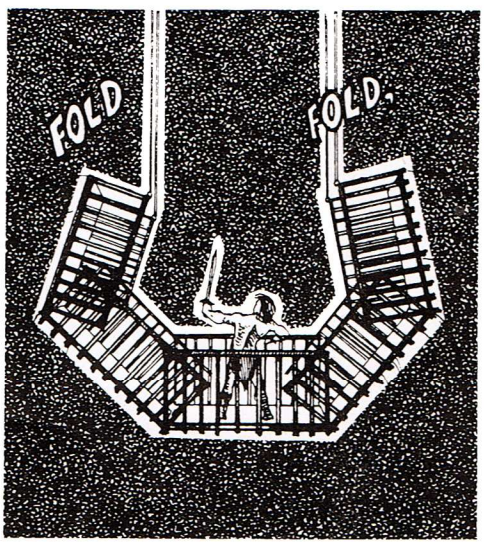


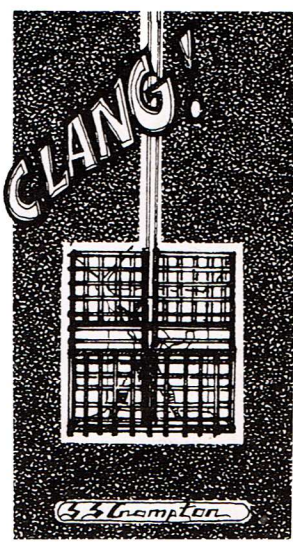
ENDLESS PLANS est constitué d'un ensemble de dessins descriptifs destinés à aider les joueurs dans TOUS LES JEUX DE RÔLE. Cet ensemble de dessins et de croquis représente des pièces, des couloirs, des passages secrets, des escaliers... pouvant par assemblage constituer des plans DE DONJONS destinés à être utilisés dans tous les genres de scénarios.
Les différents PLANS peuvent être assemblés pour former un nombre infini de combinaisons et peuvent être utilisés sans fin.

Traps I

Sur le principe des livres de monstres FLYING BUFFALO édite une série de manuels pour maître de jeu sur les pièges que peuvent rencontrer les aventuriers. Toujours avec l'humour qui caractérise les éditions de cette société, l'éditeur en avant-propos déclare "les pièges de ce manuel sont créés dans un but de jeu et seulement de jeu. La construction en réel de ces pièges peut s'avérer dangereuse et est fortement déconseillée..."
TRAPS, disponible à partir du 15 avril, est le premier des 2 manuels sur les pièges. 101 pièges y sont recensés avec la suggestion de variantes. Une classification est faite selon le type de pièges, et leur "dangérosité" est indiquée par 1 à 4 têtes de mort. De nombreuses illustrations soutiennent le texte. Un emplacement pour les notes personnelles du maître de jeu est prévu sur chaque page en regard des pièges.



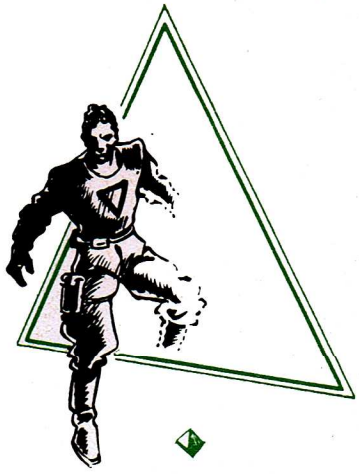




POUR TOUS RENSEIGNEMENTS SUR NOS ÉDITIONS ÉCRIVEZ-NOUS **JEUX ACTUELS** B.P. 534 - 27005 EVREUX CEDEX

JEUX ACTUELS

MEGA



Gazette Galactique

Depuis la parution de MEGA, un courrier aussi abondant que passionné nous est parvenu. Une matière à travail qu'il s'agissait de ne pas traiter à la légère, mélange d'encouragements (merci, ça aide!), de critiques constructives, de conseils judicieux, mais aussi de propositions concrètes sous formes de nouvelles aptitudes, tableaux divers, voire règles additionnelles.
Analyser et donner à tout ceci une certaine cohérence avant de le publier demande temps, réflexion et test, c'est pourquoi cette fois la rubrique MEGA sera un peu maigre (il n'est d'ailleurs pas question — je dis cela pour quelques lecteurs inquiets — qu'elle envahisse le journal au détriment des autres rubriques).
Profitons donc de cette page pour éliminer quelques lacunes et imprécisions de la règle (voir également le post scriptum à MEGA dans Jeux et stratégie nº 27, p. 120).

Nombre de dés jetés

Cette case mystérieuse a dérouté plus d'un joueur, car même si certains y ont inscrits sans hésiter les « dés lancés pour détruire un obstacle », ce qui est juste, sa présence suggérait des nécessités autres.
Comme le laissent penser certaines fiches de créatures et résidents, ce nombre de dés peut varier. En effet, la Force, sur la fiche d'un personnage, représente pour être plus précis la dynamique potentielle de cet être (au sens « physique » de ce terme) et plus particulièrement dans le cas de combats entre humains ou humanoïdes. N'oublions pas que c'est dans cette Force qu'il va puiser des points pour attaquer avec de meilleures chances, et qu'il va également mesurer ses chances d'éviter la riposte.
Nous retrouverons donc avec un bon score en Force les êtres puissemment musclés et entraînés qui déploient leur force brutale, ou ceux qui, cornus ou blindés sont difficiles à toucher mais font très mal dès qu'ils touchent ; mais également les petits animaux pleins d'énergie, de dents et de griffes, furets et autres rats d'égout par exemple, insaisissables mais terriblement dangereux car visant d'instinct les points faibles. Pour tous ceux là, une disparité peut exister entre la force de combat et la force pour briser un objet ou un obstacle.
Les valeurs inscrites sur les fiches de résidents sont indicatives et il est évident que certains, particulièrement calés sur tel ou tel animal, peaufineront ces fiches avec plus de détails.
Un exemple : la Hyène, si on l'enferme dans une caisse, a peu de chances d'en détruire les planches à coup de tête, mais après tout, si elle est folle furieuse et que la caisse est en fin contreplaqué, on peut lui donner 1D6 à chaque coup. Elle en sortira un peu sonnée... Si par contre l'une des parois est en barbelés ou en fins barreaux d'alu qu'elle peut placer entre ses crocs, 5 ou 6D6 par essai lui permettront de s'échapper rapidement, en restant réaliste (voir l'état d'une bouilloire laissée entre leurs dents par un reporter du magazine GEO).
En tout état de cause, cette fameuse case indiquera en général le nombre de dés jetés pour un être tentant de forcer un obstacle de la manière la plus appropriée. Ce qui nous amène au problème suivant...

Maîtrise des langages

Dans le cas de personnages natifs du lieu (jouer un résident) ceux-ci connaissent leur langue maternelle, puis suivant leur instruction et leurs contacts (voyageurs, commerçants) des bribes d'un ou deux langages autres, parfois plus dans le cas de « professionnels du langage », interprètes, homme d'affaires ou de commerce international, dirigeants d'états...
Dans le cas de « messagers » en mission, voici les possibilités et les limites des services que l'Assemblée Galactique peut fournir à ses agents terriens.

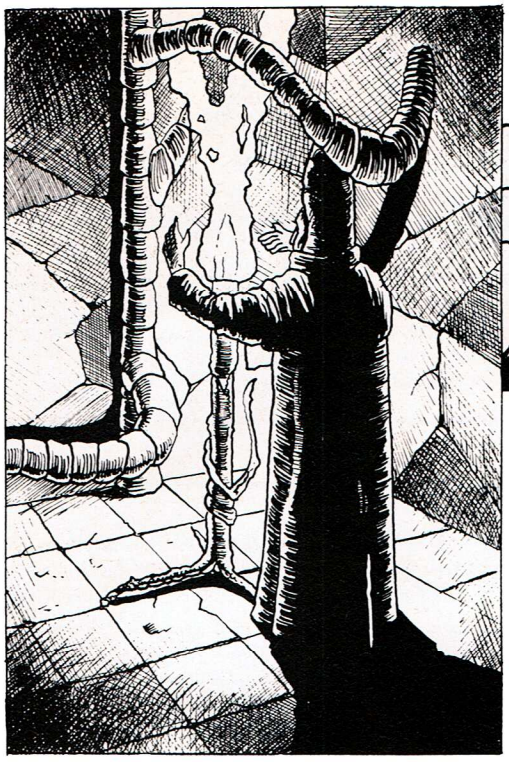
En attendant un chapitre complet sur les talents et connaissances du personnage antérieurs à son entrée au sein de l'A.G., le plus simple est de considérer que le personnage connait les langues que maîtrise le joueur lui-même (sauf cas exceptionnel d'un joueur interprète connaissant quinze langues dans le rôle d'un Méga débutant âgé de quatorze ans!).
Lors de chaque mission, la langue locale du lieu de la mission est inculqué en apprentissage éclair sous hypnose, parfois, lorsque la mission n'est pas de type Urgence-où-chaque-seconde-compte, accompagnée d'une seconde langue que les personnages risquent de devoir pratiquer. Il est possible d'en mémoriser ainsi jusqu'à cinq, mais au-delà de deux langues inculquées, le personnage a parfois des « trous de confusion », et ne comprend soudain pas du tout une phrase entière, même prononcée dans sa langue maternelle! Ceci à 10 % de chance par minute de discution, et ce % augmentant de 5 pour chaque point d'Equilibre au-dessous de 10, par ex. : 25 %/mn à 7pE.

Imprégnés superficiellement dans l'esprit des aventuriers, ces langages sont oubliés peu après la fin de mission. Si celle-ci a duré au moins un mois le personnage saura s'exprimer dans cette langue, au bout de trois mois, le personnage maîtrisera la langue à peu près aussi bien qu'un natif, de manière permanente s'il réussi en fin de mission un jet de 1D100 inférieur à I+D+E+C (attention, il s'agit des caractéristiques de base, et E est considéré à son niveau en fin de mission).
Enfin, lors d'un transfert, rappelons que le personnage connait instantanément la langue maternelle de son hôte (qui n'est pas toujours celle du lieu) tout en gardant l'intégralité de ses propres souvenirs. Mais dès qu'il réintègre son propre corps, il oublie ce langage, hormis deux ou trois mots prononcés durant son transfert. Cependant, il peut, lorsqu'il se trouve dans l'esprit de son hôte, décider de retenir certains mots.
Il annonce alors lesquels au MJ, sachant qu'il lui suffit pour chaque mot de se concentrer une dizaine de seconde, au calme, afin de se pénétrer du sens exact, et que ceci peut se répéter une fois par minute. Ce petit exercice consomme 1pVo par trentaine de mots appris.

Le réalisme face à un obstacle

Plusieurs joueurs nous ont fait ce reproche : les personnages font la somme de jets de 4D6, en perdant chaque fois 1pF, jusqu'à accumuler un score supérieur à la résistance de l'obstacle qui cède alors le passage. « Donc » dit-on, il suffit de cogner assez longtemps de ses petits poings rageurs sur un mur de briques pour qu'il s'écroule, puisque nous n'avons pas mentionné « à condition d'avoir les instruments adéquates ».
Précisons donc que ces actions sont réalisables dans la mesure où elles restent réalistes. Si les personnages tentent une action possible, mais pour laquelle ils sont très mal équipés, le MJ estimera le handicap, et les joueurs ne lanceront que 3,2 ou 1D6 suivant la difficulté.
Précisons au passage qu'il est irréaliste de défoncer une porte blindée avec le nez et de tirer au révolver avec les oreilles.□

Didier Guiserix



Dragon Quest

Oyez aventuriers, tremblez en vos demeures car voici le retour de Dragon Quest, un jeu de rôle d'Heroïc Fantasy dont la destinée semble être éclairée par d'heureuses étoiles. En effet, le Dieu-magicien _ _ _ *, après avoir englouti le Seigneur-démon _ _ _ *, a décidé de republier le livre qui porte ce nom majestueux et qui recèle en ses pages de nombreux attraits magiques capables de charmer même les héros, adeptes d'autres grimoires... Mais le temps est venu de dévoiler certains de ses secrets.

Souplesse du livre du Grand Savoir

La nouvelle édition en un volume produite par *S.P.I.* a eu pour but de corriger les défauts indéniables de la première publication, afin d'arriver à un jeu dont la souplesse d'utilisation devrait être l'atout sans pour autant dégrader le réalisme cher à beaucoup. En effet, *DQ* ne prétend pas explorer toutes les possibilités de règles dont l'accumulation crée la complexité d'un jeu, mais au contraire essaie de donner à l'arbitre les bases et les moyens nécessaires à la résolution de toutes situations. La souplesse du cadre de règles permet ainsi à chacun (DM et joueurs) d'adapter et d'améliorer le jeu selon ses propres goûts sans surcharger le livre de base. De plus, quel est le joueur qui n'a pas eu l'envie d'apporter sa propre touche à un jeu ?

Des personnages pour tous les goûts

Pas de frustration quant aux caractéristiques de celui que vous désirez incarner. Sur une base aléatoire et selon certaines limites, un certain nombre de points (82 à 98) sont accordés et laissés à une libre répartition entre 6 caractéristiques premières : Force, Agilité, Dextérité manuelle, Endurance, Aptitude à la magie, Volonté. Cette dernière est peu commune mais fondamentale car elle détermine le résultat d'actions telles que : arracher une flèche de sa cuisse; continuer à marcher, épuisé, dans un désert brûlant ; éviter la capture mentale... Les caractéristiques secondaires, telles la Fatigue, Perception, Beauté sont, ou bien dérivées des premières, ou attribuées, ou tirées au hasard. Chaque D.M. peut, dans son monde, rajouter à son goût, ses propres facteurs secondaires (taille, sociabilité etc...).

La race, tirée aléatoirement selon les proportions du monde de *DQ* (ou corrigée selon celui du D.M.), ou choisie (selon le bon vouloir du D.M.) peut être ordinairement : humain, elfe, hobbit, nain, orc, géant, change forme (sorte de lycanthrope). Ensuite, sont déterminés : le ciel de naissance (importance de l'astrologie), le statut social des parents, l'argent et les points d'expérience de départ.

Les talents, tous panachages permis!

Pas de classe de personnage dans *DQ*. Chacun (même le magicien) peut acquérir, développer, avec l'expérience accumulée d'aventures en aventures, des talents dans lesquels il progressera comme il le veut, quand il le veut. En effet, qui oserait dire qu'Elric n'était qu'un magicien-guerrier et Conan qu'un guerrier-voleur ! Ainsi chaque personnage aura une personnalité propre reflétant toutes ses aptitudes.

Les talents proposés dans le livre de base sont : Alchimiste, Assassin, Astrologue, Cavalier, Guérisseur, Dresseur, Courtisan, Mécanicien, Marchand, Expert Militaire, Navigateur, Ranger, Espion, Voleur, Troubadour, parler une langue, lire et écrire un langage. Certains de ces talents peuvent paraître inutiles en aventure. Mais il n'en est rien, car les personnages de *DQ* et les PNJ ne sont pas destinés à survivre de souterrain en souterrain, mais au contraire à s'aventurer aussi bien à la cour du roi que sur mer, à gagner leur vie et panser leurs blessures ou sortir d'une mésaventure, en bref à évoluer dans des *extérieurs* qui, avec un D.M. compétent, se révèlent tout aussi palpitants en permettant à chacun de retrouver la vrai dimension du jeu de rôle.

Frissons indispensables : les combats

Leur richesse vient de la multitude des actions possibles, à entreprendre après ou en même temps qu'un déplacement proportionnel à son agilité, au poids porté... Par exemple : mettre K.O., désarmer, faire trébucher, sauter au corps à corps, parer, retraite, défensive, charge au bouclier... A son tour d'agir, le groupe ou chaque personnage choisit une action déterminée.

Chaque arme a une chance de toucher propre, valeur corrigée par l'aptitude de celui qui la manie, par les conditions extérieures gênant ou avantageant la frappe, et par la défense de l'attaqué. Une fois touché, les dégâts sont établis par 1D10 plus la valeur propre à chaque arme. Une partie des dégâts est absorbée par l'armure, le reste étant infligé à la Fatigue (récupérée par le repos) ou si celle-ci est réduite à zéro (épuisement), à l'Endurance. Si trop de dégâts sont encaissés en un seul coup, le personnage peut être temporairement étourdi et incapable d'attaquer. C'est la Volonté qui le tirera de cet état.

Si le dé pour toucher est inférieur à 15 % (coup bien placé), les dégâts vont directement à l'Endurance sans être absorbés par l'armure ou la Fatigue. Une blessure grave, spécifique, tirée sur une table (de la simple balafre au visage, au cœur transpercé en passant par la perte d'un membre) aggrave les dégâts précédents si le dé est inférieur à 5 %. Donc on ne peut pas mourir d'un seul coup et il faudra à peu près la même quantité de dégâts pour éliminer un débutant ou un vétéran. Par contre, ce dernier, par le jeu de ses parades ou esquives plus efficaces diminuant la chance de toucher, sera plus dur à blesser. Son habileté aux armes et sa tactique rendront la « vie difficile » à ses attaquants.

Le grand Art : attention au retour de sort!

C'est le point fort du jeu. Le magicien, au sortir de son collège, dispose de sorts de savoir commun qu'il peut jeter presqu'autant de fois qu'il le veut car cela se fait au prix d'une perte de points de fatigue et avec le risque (toujours présent) d'un retour de sort. En effet, si le mage rate son sort de plus de 30 % de sa chance de base, le résultat en est aléatoire. Imaginé par le DM ou tiré sur une table il peut affliger au magicien malchanceux une perte supplémentaire de Fatigue, une amnésie ou une maladie mentale. Cette chance de réussite plus basse, plus le sort est puissant, peut être augmentée avec l'expérience ou temporairement par la méditation ou des rituels spéciaux.
Une fois le sort lancé, chacun peut résister passivement en faisant appel à sa Volonté ou bien activement en diminuant la chance de réussite du sort par sa concentration. Les sorts puissants du savoir secret du collège sont découverts ou acquis au cours des aventures. Un magicien peut manier toutes armes et armures pourvu que celles-ci ne contiennent pas le fer qui annule sa magie ; par exemple : en os, bronze, argent, bois...
Douze collèges sont présentés : les éléments (Air, Eau, Feu, Terre, Céleste), La Magie Noire, La Nécromancie, La Démonologie, La Magie de l'Esprit, Les Illusions, Les Ensorcellements et Envoûtements, et celui très particulier des Nommeurs dont la puissance réside dans la connaissance des contresorts et des Noms Vrais de chaque objet de la création.

Pour les chiffres, 2d10 et la pertinence du M.J.

2D10 suffisent pour *DQ*, tout étant basé sur la souplesse des pourcentages. Quelques soit l'action, plus le dé est petit par rapport à la chance de base, plus celle-ci est réussie (et inversement). L'interprétation de la réussite-catastrophe dépend soit de tables pour armes et magie, soit de la libre imagination du DM pour les autres situations. Dans ce dernier cas, un système simple permet de résoudre tout imprévu. Le DM attribue un cœfficient de difficulté (5, 4, 3, 2, 1...) qui multiplie directement la ou les caractéristiques concernées par l'action. L'usage de l'imagination dans les dés permet au DM d'étoffer de simples passages de son aventure en épisodes épiques.
La plupart des chances de base décrites dans le livre dépendent d'équations simples, calculées avant la partie pour ne pas en ralentir le cours, et des bonus-malus que le DM accorde selon le contexte de l'action. En pratique, peu de DM et de joueurs font ces calculs, car le plus souvent le lancé de dé se fait sur un pourcentage estimé (avec de l'habitude) et seuls les cas litigieux sont résolus précisément.

L'expérience : fini le règne des brutes épaisses

Celle-ci est accordée sous forme de points au sortir d'une session de jeu et dépend de la réussite ou non de la mission. Résultat pondéré, pour chacun, par les prouesses ou les échecs du personnage et la qualité d'interprétation du joueur. Ce système permet, à ceux qui sont lassés du thème carnage-pillage-amassage, de développer, un personnage-dans des aventures où la finesse d'esprit et le dialogue (propres au jeu de qualité), prévalent sur la force brute. Dans *DQ*, tout peut être développé afin d'augmenter l'efficience du personnage que ce soit armes, sorts, qualités physiques, talents, etc..., en dépensant séparément pour chaque élément, argent, temps et points d'expérience.

Vous avez dit... Dragon Quest

Des suppléments, écran, cartes de mondes, nouveaux collèges... et des aventures produites par *SPI ou Juge Guild* sont disponibles. Actuellement des revues anglaises et américaines remettent *DQ* à l'honneur et il est toujours possible de se procurer l'édition de *SPI* (livre blanc). *TSR* relance donc ce jeu sur le marché.
DQ possède de nombreuses qualités et la souplesse de son cadre de règles permet à chacun de corriger les défauts et les lacunes inhérents à toute création humaine.
En espérant que vous apprécierez *DQ*.

Puisse l'Esprit *d'EUJ ED ELOR* régner sur vous ! □

Jean-Pierre Demange.

---

*Jeu :
Remplacer les trois tirets par les signes de deux firmes américaines bien connues.

Nos archéologues ont retrouvé d'anciens numéros de CASUS BELLI !

1 Panzer Gruppe Guderian. Dungeon and Dragon : un monde à découvrir.

2 Drive on Stalingrad. Napoléon et le secret de Waterloo.

3 Les dernières batailles de Napoléon. Conseils au Dungeon Masters. Fleurus.

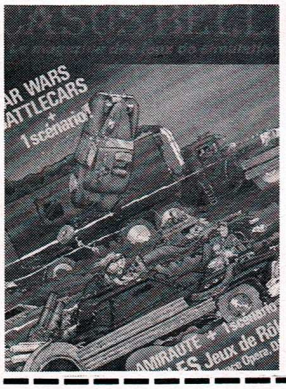
4 Battle for Stalingrad. Streets of Stalingrad. Les armes et le sommeil dans D & D. Etc.

5 Air Assault on Crete. Chevalry and Sorcery. Feuille de personnage.

6 Squad Leader : chap. 1. Les Dipzines. The Conseils Club. Le Samouraï...

7 Jeux Napoléoniens. Premier Scénario Squad Leader. Le Samouraï.

8 Figurine. Valmy, lexique wargame. Computer ambush.



9 Red Star - White Eagle, jeux d'alliances, figurines exotiques...

10 Freedom in the Galaxy, l'empire au 300e Space Opera...

11 Citadel, un jeu pour ZX 81, un jeu inédit.

12 GI. A.O.V. 3 scénarios. Penzerblitz. Runequest. Divinités Dnd' D.

13 Falkland - Dédale pour ZX 81. Figurines - Barbarian King - Equitation dans D & D - Un scénario de campagne pour Jeux de Rôle Médiévaux.

14 Pacifique 42. Figurines. Fantastiques - La 7e victime Sheckley / Space Opera. Le module rat noir.

15 Viva Zapata. Spicheren - Jeu inédit Pouvoirs " Psioniques ". Bushido - Article et Module.

16 La Nuit de l'Esprit Apocalypse - Jeux Le monde de Runequest Les caves de Thraoril.

17 Call of Cthulhu Jeu inédit : Garigliano - Amirauté Ace of Aces (suite) Nouvelles du Front...

18 Car Wars Battlecars et Amirauté + 1 scénario les cavernes du Pied de Bouc

BON DE COMMANDE

à découper ou recopier et adresser paiement joint à :
CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS

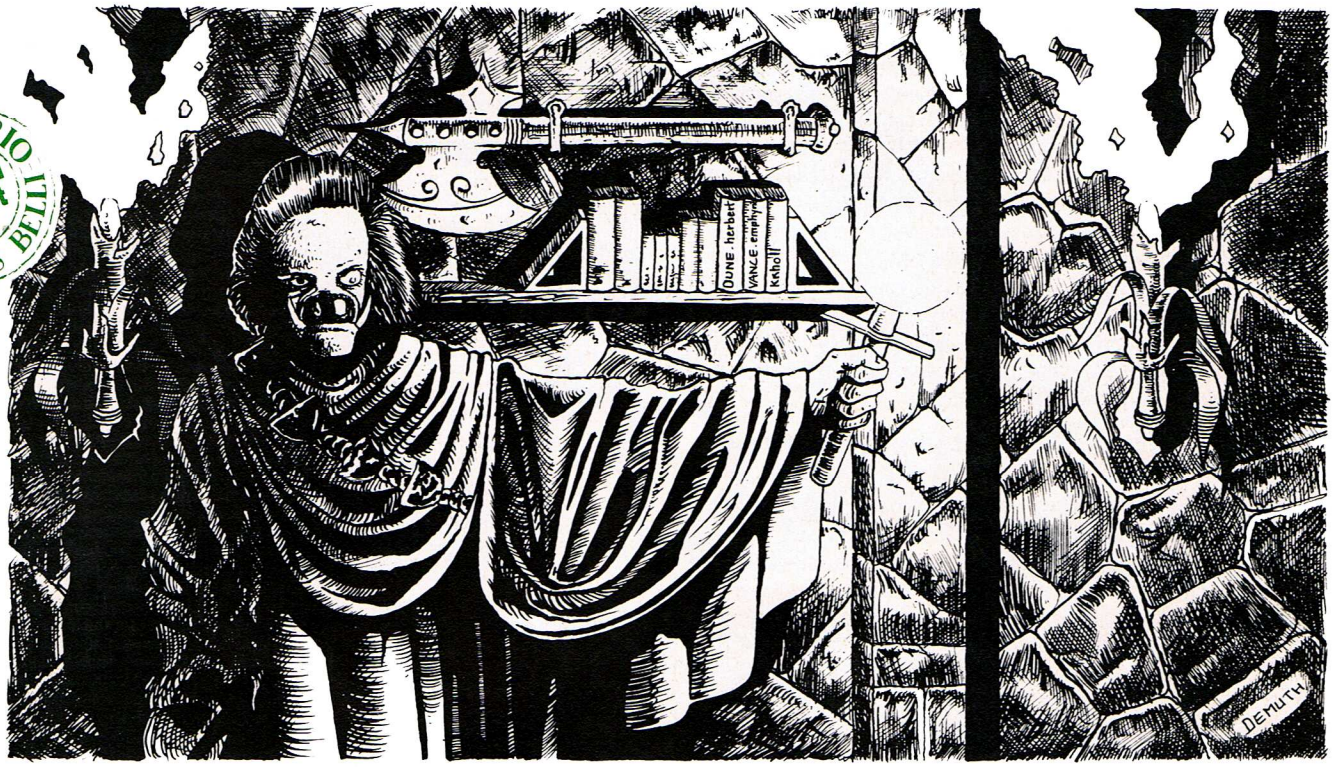
NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....

● NUMEROS CHOISIS :
.....
.....
.....

soit ..... numéros à 15 F l'un franco (étranger 20 F)
● CI-JOINT MON REGLEMENT DE ..... F par
Chèque à l'ordre de CASUS BELLI
Etranger : mandat international ou chèque bancaire compensable à Paris. CB 20

Voici un petit scénario de *Dragon Quest* pour personnages de niveau *mercenaire* qui peut être adapté à tout autre JdR. Le déroulement global de l'aventure comprend 3 parties : un début en extérieur dans un village, puis l'investissement du temple et enfin l'accomplissement de la mission envisagée par les joueurs (réalisation de la malédiction, ou libération des villageois, ou récupération du butin amassé par les gobelins, ou rien du tout!)

UN SCENARIO pour Dragon Quest CASUS BELLI



La Malédiction

Dans les collines où se déroule l'action, se trouve un des temples secrets de formation du collège de Magie Noire. Ce centre est dirigé par le grand maître Dabanath, et a pour protecteur le démon nommé Furcas, le duc faucheur (DQ page 71). Un des adeptes parmi les moins doués, Onoth, a décidé un mauvais jour de se venger des continuelles brimades de ses confrères et de leur montrer qu'il arriverait à dominer seul la région.

Pour cela, celui que l'on surnommait « le crapaud » a repéré le campement d'une troupe de gobelins, plus loin dans les montagnes bordant les collines. Pour s'y introduire sans périr sur le champ, Onoth a réussi à affecter magiquement le chef de la horde par une maladie étrange composée d'éruptions pustuleuses, de goutte et d'affaiblissement (3 sorts *Damnum Minatum* G4 page 61) que lui seul évidemment prétend guérir. Devant le soulagement immédiat que lui a procurée la fiole d'Onoth, Gork, le chef des gobelins contacté en secret, décida d'écouter plus avant le sorcier. Celui-ci lui expliqua que sa maladie était longue et difficile à traiter, mais que ses potions permettraient sa guérison et son soulagement. Au bout d'une semaine après avoir éliminé goutte et faiblesse, Onoth, avec la confiance grandissante du gobelin, lui proposa un marché : il irait de village en village, repèrerait les points faibles et les richesses, marquerait les huttes inintéressantes à piller, et reviendrait conseiller un plan d'attaque aux gobelins. Cela, en échange de rien du tout! Devant une telle proposition gratuite de pillage, de capture et de butin, Gork, en gobelin qui se respecte, accepta ce marché avec, comme précaution toutefois, qu'à l'attaque du premier village, Onoth reste en otage.

Après la réussite des attaques de 4 villages, le sorcier proposa à Gork d'envahir le temple du collège au milieu d'un rituel d'initiation, en lui indiquant les pièges et les protections magiques ; ce qui permettrait aux gobelins d'avoir un repère secret, riche en trésors, et d'accomplir ainsi sa vengeance. L'attaque fit une hécatombe parmi les adeptes surpris et désarmés. Seul, Dabanath protégé par ses adeptes, réussit à se réfugier dans le temple bien que mortellement blessé. Parvenu dans sa chambre, il essaya d'ouvrir son coffre pour prendre son sceptre de guérison. Malheureusement, affaibli, il laissa échapper la sphère nécessaire pour annuler le piège protégeant le coffre. Celle-ci étant brisée, et se voyant mourir sans guérison possible, il décida de contacter (en envoyant son familier, un corbeau), un ancien adepte et ami, Barg, résidant dans la région. A lui la charge d'accomplir la malédiction qu'il porte sur les gobelins.

Pour cela, Barg devra compléter un parchemin de Runes de Mort (rituel R3 page 63), déjà préparé et arraché d'un grimoire, par les mots « pilleurs du temple » avec l'encre magique, et le faire lire par le chef gobelin qui devrait être un des seuls à savoir lire. La mission accomplie, le cadavre de Dabanath ira ouvrir le coffre en déclenchant le piège sur lui. Cette animation de mort (sort S18 page 63) ne se déclenche que si la malédiction est accomplie, car elle dépend d'un sort de garde que Dabanath a lancé sur lui en dépensant tout le reste de son énergie vitale. Avant celà, Dabanath a détruit tous les grimoires et documents du collège de la pièce secrète. Le message transmis par le corbeau sur une bandelette de papier attaché à sa patte est : *« Barg venge-nous. Des gobelins nous ont attaqués. Je me meurs. Viens chez moi en prenant un anneau dans le coffre du Bassin. Rajoute les mots pilleurs du temple sur le parchemin dans ma chambre. Dès ce moment, ne le lit sous aucun prétexte mais débrouille-toi pour que le chef gobelin en prenne connaissance. Ainsi, serons-nous vengés. En récompense seulement! prends mon coffre. Appelle Olaf en cas de danger avec ma bague que je te donne. Dabanath».*

Barg, bien qu'ayant reçu le message du grand maître, n'y a pas répondu. A 50 ans avec une femme et 3 fils, et la responsabilité de chef de village, il n'a aucune envie de risquer sa vie pour un collège avec lequel il a rompu tout contact depuis 30 ans même au nom de son amitié avec Dabanath qu'il a revu de temps en temps. A 20 ans, adepte du premier pacte, il a en effet quitté le collège au moment de l'initiation au pacte inférieur, bien qu'étant un élève plein de promesses, pour aller guerroyer avec succès dans les troupes du seigneur levées contre les hordes de gobelins déferlant des montages à cette époque. De ses campagnes, il a ramené une solide réputation d'homme d'action et de décision qui l'a propulsé au statut de chef de village à l'âge de 35 ans ; ainsi qu'une arme *Terror,* un fléau maudit qu'il ne ressortira qu'en dernier recours, car sa position actuelle de chef ne lui permet pas de renouer avec le passé, et de montrer qu'il n'était pas un guerrier au cœur pur et désintéressé comme il s'est plu à le démontrer aux villageois ; mais au contraire avec cette arme à la main, un être sanguinaire et « effrayant ».

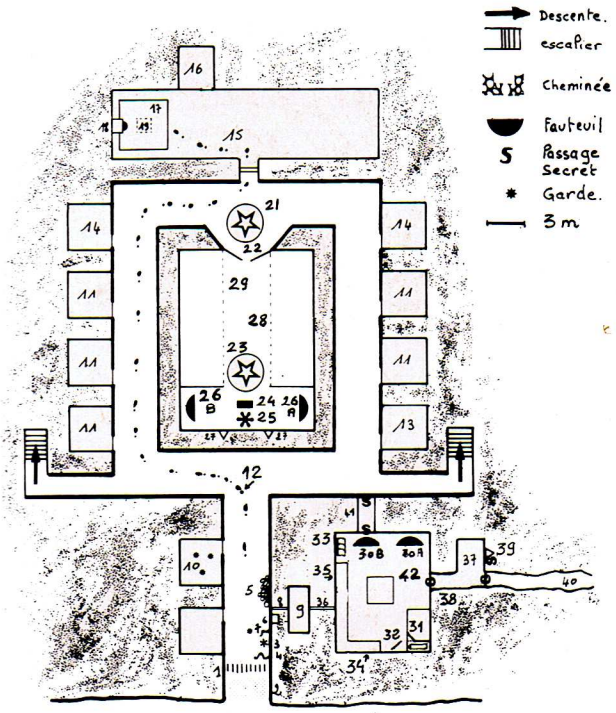
Barg n'a d'autant pas répondu à l'appel de Dabanath, qu'il a d'autres soucis actuellement. En effet, des gobelins bien organisés (?) attaquent les villages de la région sans relâche, dont le sien par deux fois déjà, et un prédicateur fou prétend protéger les villageois en traçant des symboles magiques sur leur porte. Ce qui l'inquiète le plus est que ce charlatan évident, augmente son empire sur la population désespérée

par les attaques, et leur demande une contribution financière.
Ce charlatan est évidemment Onoth et les maisons « protégées » par un symbole sont celles qu'il a indiqué aux gobelins comme étant inintéressantes. Son but est de collecter un peu d'argent et de destituer les uns après les autres les chefs actuels en montrant à la population qu'ils sont des incapables, et que lui seul moyennant une très faible contribution (1 à 10 pièces d'argent par semaine et par maison selon la « tête » du protégé) pourra leur apporter la sécurité. Onoth, avec l'argent déjà accumulé, loue les services de quelques gardes du corps, et est accompagné partout par une demi-douzaine de fanatiques prêts à tout pour avoir les faveurs de leur « maître dispensateur de connaissances ». Onoth se promène avec sa troupe de village en village en prédicateur et protecteur annonçant la venue proche des gobelins. L'offrande des villageois nécessaire à l'achat des matériaux de conjuration « très coûteux » (poudre d'os de Griffons, sang de coccinelles...) tombe dans sa besace, alors qu'il recueille les os de poulet et le jus de raisin utiles à ses préparations « magiques ».

L'aventure

Elle se déroule en plein hiver dans les collines pauvres et inhospitalières au bas des montagnes à l'Est du pays. Les mercenaires convergent de toutes parts vers la capitale du Comté à l'appel du Seigneur afin d'écouter ses propositions. En effet, la rumeur traîne que celui-ci projette d'envahir le comté voisin. Nos aventuriers, donc remontent vers la capitale en passant par les collines de l'Est. Il fait froid, une fine neige commence à tomber parmi les arbres bordant le chemin, le crépuscule approche, dans quelques heures la nuit sera là. Un cavalier les croise et leur conseille de hâter le pas vers le village par lequel il est passé il y a deux heures. En effet, les villageois lui ont précisé que la nuit était peu sûre car loups et gobelins jetaient maléfices et canines sur la chair des voyageurs attardés sur les chemins. Si les aventuriers dorment à l'extérieur du village à proximité du chemin, ils ont 80 % de chance d'être attaqués ou pistés par une patrouille (ou au minimum deux éclaireurs) formée de 1d10-4 loups montés chacun par un gobelin. Cette chance tombe à 20 % s'ils dorment à plus de 500 m du chemin (flair des loups).
Quant les aventuriers seront à proximité du village ils verront que celui-ci est en feu (lueurs rouges au crépuscule ou à la nuit tombée, fumée, cris, odeurs...). S'ils accourent, ils pourront voir quelques gobelins s'enfuir dans la forêt (jet sous PC × 2 perception). S'ils sont repérés par les villageois agités à éteindre les feux, ceux-ci pourront selon leur réaction les attaquer ou leur demander de l'aide (ce qui leur permettrait de s'accorder les bonnes grâces du village et le logis gratuit). Dans le village en feu, il est possible de prévoir quelques actions d'éclat concernant les joueurs : du type abattre une maison en coupe feu le plus rapidement possible avant qu'elle ne soit atteinte par les flammes, délivrer un vieillard ou un enfant prisonnier d'une maison en feu, organiser la lutte contre l'incendie (talent d'expert militaire appliqué à cette occasion, jet d'efficacité après jet d'estimation de la tactique de l'adversaire), organiser la chaîne de seaux d'eau et de neige, prévoir la progression des flammes... ou pillage d'une maison avant qu'elle ne s'écroule selon la mentalité des joueurs, etc... En circulant dans le village, les personnages ont PC × 2 chances d'apercevir sur des maisons intactes des symboles bizarres.

Le village d'Okin, un des plus importants de la région (400 habitants, plus d'une centaine de maisons) est composé de 90 % de huttes en torchis, en chaume et en bois, et 10 % de huttes en pierre et bois. Il y a un peu de neige sur les toits ce qui ralentit la progression du feu. Les rues, avec la chaleur et le passage, sont transformées, pour la plupart, en gadoue boueuse et glissante (jet sous 4 × AG (agilité) à des moments propices : par exemple rétablissement après saut hors d'une fenêtre, etc...). Les ressources du village dépendent d'élevages d'ovins et bovins dans les paturages et d'un peu de culture en forêt défrichée. Une fois le calme revenu, près de la moitié du village, plus (!) ou moins corrigé par les efforts des aventuriers, sera détruite par le feu des gobelins avec cependant moins d'une trentaine de morts dont quelques cadavres de loups et Gobelins (combats avec nos héros lors de leur retraite par exemple). Après cela, ils assisteront à une grande réunion sur la place du village avec un grand duel verbal entre 2 personnages juchés sur des tonneaux. En effet, en plus de quelques «richesses » pillées, les gobelins ont emmenés avec eux 16 villageois dont 2 femmes et 3 enfants.
Le chef du village (Barg) essaye en vain de convaincre les hommes forts et les bucherons d'aller avec lui délivrer les captifs et d'en finir une fois pour toutes avec les gobelins en les pistant jusqu'à leur repaire et en leur tombant dessus pendant que ceux-ci fêteront leur victoire. A ces arguments, s'opposent ceux de l'autre homme, Onoth, maniant un bâton chargé dé crânes d'animaux (lapins-écureuils-chèvres...) qui semble emporter l'adhésion de la foule stimulée par les quelques sbires qui y sont mélangés. Celui-ci prétend en effet que Barg est incapable de protéger les villageois comme l'ont montré les 3 incursions victorieuses des gobelins, et qu'en plus il voudrait risquer leurs vies en une attaque suicide, contre une centaine de gobelins et de loups, et cela uniquement parce que 1 de ses fils fait parti des captifs. Cette attitude est indigne d'un chef et sa destitution est nécessaire. En invoquant la puissance de sa magie qui seule permet la protection contre les gobelins, Onoth demande à être élu chef à la place de cet inconscient et incapable, qu'il est nécessaire de chasser du village. Les villageois stimulés vont bien sûr répondre à cet appel. Après celà, Onoth dispersera les villageois et ira avec une vingtaine d'entre eux dans la hutte intacte qu'il s'est attribuée pour organiser la reconstitution et la défense du village. Barg, désespéré, doit quitter avec ses affaires, dans un jour, la communauté. Bien entendu, il va essayer de contacter les aventuriers en un dernier recours pour que ceux-ci l'aide à décimer les gobelins. Il va envoyer un de ses amis car étant surveillé par les sbires d'Onoth, il ne peut communiquer son idée. Malheureusement, les espions et les délateurs font que cet ami, Talen, n'a que 10% de chance d'arriver à contacter vivant nos héros.
Cependant, il réussira au moins à leur bredouiller en mourant : *« Aidez Barg, Mort sur vous, Sorcier ».*
Cette scène sera improvisée selon le contexte. Les aventuriers pourront tenter de délivrer Barg et sa famille emprisonnés dans leur hutte ou attendront que ceux-ci soient chassés du village. Onoth bien sûr se méfie des étrangers et les fera surveiller. L'assassinat éventuel de Talen sera mis à leur compte. Barg ou Talen vivants expliqueront que Barg détient un moyen d'éliminer facilement les gobelins. Si les aventuriers insistent, Barg pourra leur montrer le message de Dabanath qu'il expliquera comme provenant d'un ami magicien vraisemblablement attaqué par les gobelins comme le montre les empreintes de doigts sanglants. Il leur proposera en échange de leurs services le coffre dont parle le message, ou le butin des gobelins, ou la gloire de sauver les villageois et son fils. Barg guidera les aventuriers vers le repère de la horde en prétendant pister leurs traces. En réalité même s'il perd les traces, il les mènera vers le bon endroit car il connait l'emplacement du temple. Barg laissera sa femme, ses 2 fils et ses affaires, à proximité du village, mais prendra avec lui *Terror* enfermée dans son fourreau et accompagnera le groupe jusqu'à ce que son fils soit délivré. Il ne se servira de son arme qu'en dernier recours laissant agir les aventuriers, quitte à passer pour un couard, car il craint de ne plus se contrôler l'arme à la main par perte d'habitude.



Le temple

Celui-ci est taillé à l'intérieur d'une colline boisée à environ 5 km du village d'Okin. Il n'y a pas de chemin tracé qui y mène bien que les passages des gobelins puissent être suivis (talent de Ranger). Passé un petit cours d'eau situé à 200 m de l'entrée, se trouve à 100 m, un avant poste de 3 gardes gobelins munis d'une trompe d'alerte. Ceux-ci peuvent être facilement repérés (PC × 5) par leurs voix, le feu de camp, vu leur manque de discrétion habituel. Passé ce poste, se trouve à 100 m de là l'entrée secrète du temple qui n'en a plus que le nom car les portes maquillées qui la masquaient ont été arrachées de leurs gonds pour faciliter le passage.

L'entrée
L'entrée est bloquée par une herse **(1)** (PS × 1/2 pour la lever sans le tourniquet) derrière laquelle se trouve un garde. Devant la herse, un piège **(2)** donne sur une fosse de 4 m de profondeur occupant toute l'entrée (AG X 2 sinon 1d10 + 3 dégâts, 5% de blessure grave). Ce piège est très visible (PC X 5) mais les gobelins le gardent bloqué car il leur a occasionné quelques pertes par oubli ou plaisanterie douteuse (5 % qu'un joyeux luron l'ait débloqué quand les aventuriers arrivent). Le garde à l'entrée porte une corne d'alerte, et n'a que PC X 1 chance de découvrir les arrivants si ceux-ci râtent leur déplacement silencieux et discret, car il est distrait par le chahut et les cris de ses compagnons de chambrée et de leurs victimes. A portée de sa main, se trouve le tourniquet **(3)** avec la corde qui remonte la herse. Au sol, traîne la corde **(4)** fixée à la cale bloquant ou non le piège de la fosse. Derrière lui, se trouve un tas de charbon **(5)** et une pelle avec laquelle il alimente toutes les demi-heures environ, sans savoir pourquoi, un brasier derrière une petite porte métallique **(6)** de 50 cm de haut placée au ras du sol. A 70 cm, au-dessus d'elle se trouve une manette **(7)** que les gardes ont pour consigne de ne jamais toucher, et à cette même hauteur se place un trou **(8)** de 10 cm de diamètre taillé obliquement et dont le fond est une paroi métallique brûlante. Cet ensemble bizarre est en fait un piège fabriqué par les adeptes pour lancer sur d'éventuels attaquants qui auraient liquidé le garde, ou pour lâcher volontairement, les *chiens de Furcas* qui attaquent tous ceux qui n'ont pas passé avec la magie noire le premier pacte. Ces êtres sont en fait des vers vert fluorescent d'origine démoniaque, don de Furcas à ses adeptes. Ces « chiens » sont maintenus dans leur prison **(9)** par des parois latérales chauffées fortement. Dès que celles-ci s'abaissent ou qu'elles se refroidissent, ils sont vomis par le trou oblique et chassent sans répit les êtres intelligents qu'ils flairent. Onoth a conseillé aux gobelins de toujours entretenir le feu sous peine de voir l'entrée s'écrouler magiquement!...

Les salles de garde
Seule, la deuxième **(10)** est occupée par 3 gobelins qui fêtent la victoire en « s'amusant ». En effet, leur chef leur a donné un «jouet» pour compenser le fait qu'ils ne devaient pas participer au festin en bas, étant de tour de garde. Cette victime est un villageois sur lequel ils s'entraînent au lancer du couteau !
De plus, ils ont tendu à leur confrère de garde un piège immonde : un seau d'eau *propre* est en équilibre sur la porte entr'ouverte et tombera

dès que celui-ci (ou un autre) entrera (PC X 3 pour le voir). Avec le chahut, ils n'ont que PC X 1 d'entendre un bruit anormal dans le couloir. Le villageois est mourant (EN = 2, FT = 0). L'échelle de corde destinée à descendre dans la fosse pour remonter les victimes est trafiquée (PC X 5 pour le voir). Les barreaux sont limés avec amour par nos joyeux lurons. La pièce est éclairée par une torche ce qui est totalement inutile pour des gobelins, mais leur permet de parfumer agréablement l'atmosphère de ses miasmes de graisse brûlée. La salle de garde ainsi que l'étage inférieur du temple alliant l'odeur des torches et celle des gobelins font qu'un jet sous 3 X WP est nécessaire pour combattre dans cette atmosphère irrespirable en évitant que son estomac ne se sauve.

L'étage supérieur

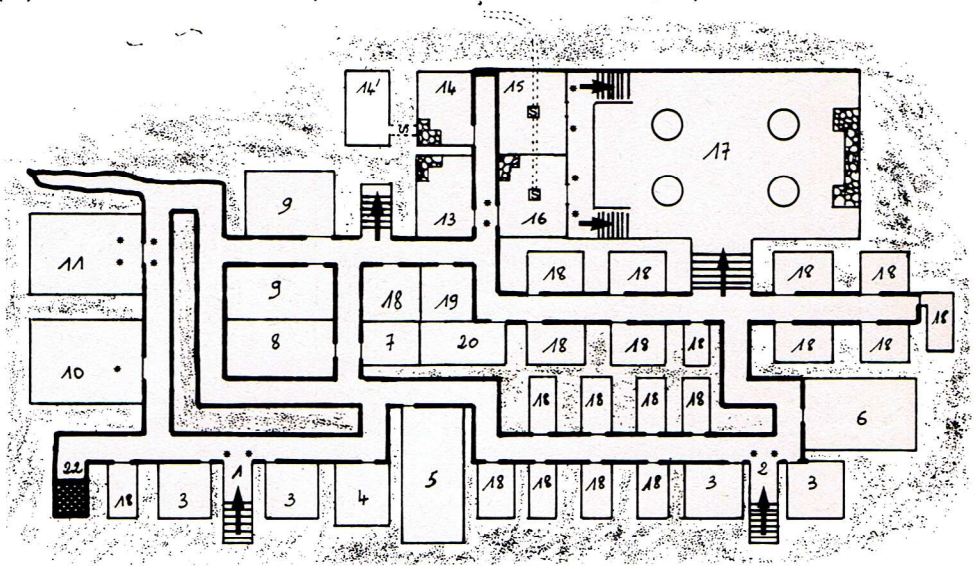
A l'atmosphère, est mêlée une odeur de plus! PC X 3 pour détecter une odeur de fauve, celle des loups, une quarantaine qui est parquée à cet étage **(11)**. A l'approche de leurs portes, 90 % de chance qu'ils commencent à grogner, puis 50 % qu'ils commencent à aboyer, si le joueur insiste. Pour éviter celà, hurler n'importe quoi en gobelin, et/ou donner des coups de pieds dans les portes, et/ou avoir avec soi un échantillon d'odeur de gobelin (chaussette, etc...) S'ils hurlent et ne s'arrêtent pas, 20 % de chance que les gardes en bas montent voir ce qui se passe. Outre l'odeur, le décor est très dégradé : murs, portes, fresques, sols sont recouverts d'immondices, de débris et de graffitis. Malgré tout celà, les joueurs peuvent aller directement au bassin en suivant les traces d'eau propre versées **(12)** pendant le transport vers la salle de garde (PC X 2 s'ils n'y pensent pas). Les salles adjacentes au temple d'adoration furent des salles de méditation, l'une d'entre elles étant réservée au charbon **(13)**. Actuellement, en plus des loups, les deux dernières au fond contiennent des cadavres (une trentaine) **(14)**, ceux des adeptes et de quelques villageois qui sont jetés de temps en temps aux fauves.

La salle de purification

C'est là **(15)** qu'ont été surpris les adeptes en plein rituel de purification. Dans cet endroit, ils se lavent, changent de tenue, se recueillent, s'épurent. Actuellement, tout est détruit. Vêtements débris de chaises, et de tables, etc... sont empilés au centre de la pièce avec des ordures, des os et quelques rats. Seuls, le bassin et la porte au fond de la pièce sont à peu près intacts. La pièce du fond est une salle d'aisance **(16)** dont l'utilité est évidente pour les gobelins : ils y font macérer les morceaux choisis de leur nourriture. Le bassin **(17)** avec son eau propre a été bien sûr intouché malgré quelques débris lancés qui traînent au fond. De l'eau y est continuellement déversée par la gueule **(18)** d'une tête de lion dont même les dents supérieures sont usées par l'eau qui coule à faible débit! En fait, la gueule du lion s'adapte à un poing humain fermé et appliqué sur l'ouverture. La pression augmentant déclenche les mécanismes permettant de lever une des pierres du fond du bassin qui révèle la cache d'un coffret **(19)**. Ce faisant, l'eau de tout le bassin baisse d'une trentaine de centimètres. La cache se referme dès que l'on ôte le poing de la gueule après un petit temps de latence. Le coffret gravé des symboles du collège et à l'effigie de Furcas, contient 40 anneaux d'or fixés sur de petits pitons sur le pourtour du coffre. A l'intérieur du couvercle, 4 crochets avec seulement 3 anneaux rouges. Celui qui manque a été pris par Dabanath dans sa fuite. Tous ces anneaux permettent de franchir sans encombre la porte du temple. Seuls, les rouges permettent de se téléporter jusqu'à la chambre de Dabanath.

Le temple d'adoration

A son seuil, un pentacle magique **(21)** avec les mots *« sous la protection d'Uaenna (anneau) entrez »*. Toute personne passant les portes sans anneau subit chaque tour le sort *feu d'enfer* (S-19 page 63 - rang 20 - 1d10 + 41 - moins 20 à la résistance à la magie). C'est ce qu'a compris mais un peu tard le gobelin lancé à la poursuite de Dabanath. En effet, son cadavre carbonisé **(22)** bloque entrouvertes les portes du temple et avertit les imprudents. L'intérieur du temple est froid, désert, propre, sans odeur, et répercute les échos. Des fresques montrant la puissance du collège ornent les murs. De part et d'autre de l'allée centrale se trouvent des bancs. Au fond, sur une estrade se trouvent un pentacle **(23)**, un autel sacrificiel **(24)** de marbre noir, une statut de



Furcas **(25)** et latéralement deux trônes **(26)** imposants. Le pentacle, pour qui oserait entrer dedans, a 10 % de chance par tour de mettre l'imprudent en communication directe avec Furcas. Celui-ci exigera du personnage qu'il passe le premier pacte (si cela n'est déjà fait) sous peine de mort, et en remerciement de cette grâce qu'on lui fasse le sacrifice d'un humain ou d'une chose à laquelle le personnage tient beaucoup (cf. pacte inférieur page 60). On ne plaisante pas avec un démon, et la seule solution pour se sortir de cette situation est de bondir hors du pentacle après avoir réussi un jet de sous 1 x WP (subjugation). Sur le mur, de part et d'autre de la statue, se trouvent deux niches **(27)** fermées par une porte ciselée et contenant l'une un ciboire, l'autre une dague sacrificielle. La protection de ces niches est assurée par un « chien de Furcas » enroulé autour de l'objet considéré. Les « chiens » ne sortent pas des niches, mais attaquent ce qui approche de l'objet sauf si le personnage porte un anneau rouge auquel cas, ils se retirent au fond. Sur le tapis noir de l'allée centrale, se trouve une dague **(28)** qui est celle qu'un gobelin a réussi à planter dans le dos de Dabanath et que celui-ci a arrachée. Des tâches de sang **(29)** parsèment le trajet de Dabanath de l'entrée jusqu'au fauteuil de téléportation. PC X 2 pour les voir en lumière correcte. Le fauteuil A **(26 A)** permet l'aller, l'autre **(26 B)** le retour de la chambre du grand maître, et cela uniquement avec les anneaux rouges.

La chambre de Dabanath

La téléportation amène le personnage sur le fauteuil **(30 A)**. Aussitôt, une odeur putride agresse ses narines, celle du cadavre de Dabanath. La pièce est petite, bourrée d'objets hétéroclites, avec pour mobilier un lit **(31)**, un perchoir **(32)** placé sous une trappe au plafond qui peut jouer le rôle d'aération, un coffre **(33)** gravé de Runes, rivé au sol dans un angle, 2 bibliothèques **(34)** couvertes de bibelots et de livres de magie sur les collèges des entités sans importance fondamentale (comment reconnaître les succubes, comment momifier, comment faire des modèles en cire, etc...) qui permettront cependant à un adepte d'un de ces 3 collèges d'acquérir à leur lecture en 3 semaines 2000 points d'expérience en magie. Sur l'étagère, à proximité du coffre, se trouvent emballés dans du cuir des morceaux de chairs, momifiés **(35)**, portant des traces de petites mâchoires. Ce sont celles des chiens de Furcas. En effet, les chiens, attirés par ces morceaux imprégnés d'énergie vitale (malgré leur aspect), sont neutralisés pendant le temps nécessaire pour ensuite être jetés à nouveau **(36)** dans leur fosse par un autre trou **(37)** oblique caché derrière un livre sur cette même étagère. Au centre de la pièce sur la table où est affalé le cadavre de Dabanath, se trouve un encrier d'encre rouge scintillante, une plume noire, et un petit carré de parchemin plié selon les diagonales. Sa lecture montre qu'il est saturé de lettres bizarres (des Runes) alors que scintille en rouge, écrit sur chacun des côtés du carré donc par 4 fois le texte suivant : *« Par Furcas, la vengeance s'accomplira. La mort, (espace), viendra »*.

Quelle que soit la façon d'ouvrir le papier, le texte tombe sous les yeux, et le parchemin une fois complété réalise la malédiction qui est inexorable (voir Rituel R3 lancement des Runes p. 63).

Aux doigts du cadavre se trouvent 2 bagues : l'une est un anneau rouge, l'autre enfilée au petit doigt est une bague de femme. Elle permet d'appeler Olaf, le fantôme (voir page 128) d'un pauvre homme qui, revenu soûl chez lui, un soir, tua la femme qu'il aimait de 13 coups de couteaux. Pour expier sa peine, il jura, avant de mettre fin à ses jours, de servir par 13 fois, celui qui porterait la bague de son aimée. La bague, gravée en son intérieur des noms de Olaf et Igrène a déjà permis au fantôme d'expier par 5 fois sa faute.

Le coffre, scellé au sol dans le coin, est couvert de symboles et de reliefs. Pour l'ouvrir, pas de clef. Seule, une demi-concavité sphérique marque sa forme tourmentée. En plaçant la sphère (actuellement brisée) dedans, celle-ci annule la protection magique et permet de faire bouger les reliefs qui tels un Rubik's cube ouvrent les serrures. Si cela n'est pas fait, tout ce qui approche à moins de 5 cm du coffre déclenche un sort de feu sulfureux (sort S-17 page 63 - Rang 20 - 1d10 + 16 - plus 20 à l'infection), qui se répète jusqu'à l'éloignement ou la crémation du coffre et de ce qu'il contient. La malédiction accomplie et les aventuriers revenus, le cadavre s'animera et ouvrira le coffre par ses combinaisons pendant qu'un feu continu se déclenchera sur lui. Attention, sans sphère, seul le maintien du couvercle en position ouverte empêche le sort de fonctionner.

La petite pièce secrète (37)

Le passage secret **(38)** qui y aboutit n'a pas été refermé. A l'intérieur, une odeur de brulé, des kilos de cendres et toutes sortes de livres et de parchemins, et, parmi ce fatras, une petite cache **(39)** vide protégée par un chien de Furcas attaquant tout être autre que Dabanath, ainsi qu'au sol, à sa verticale, les débris d'une sphère de cristal. Sur le mur du fond, noirci de fumée, se trouve un passage secret **(40)** donnant à l'extérieur, au bas de la colline (PC × 1 pour le découvrir).

Un autre passage **(41)** caché derrière le fauteuil B, permet de sortir à l'étage supérieur, mais ne fonctionne que dans ce sens, et ne peut être détecté à partir de ce niveau, car camouflé magiquement (Sort S3 page 63). Par contre, une PC × 4 permet de l'apercevoir derrière le fauteuil et de l'ouvrir en appuyant simplement sur chacune des deux portes qui pivotent puis se referment automatiquement.

Les traces de sang **(42)** au sol (PC × 3) permettent de reconstituer le trajet de Dabanath, fauteuil A — pièce secrète — fauteuil de la table — perchoir et trappe — fauteuil de la table.

L'étage inférieur :

Sa description sera rapide car il doit être le siège d'un coup de main bien mené et non pas d'une fouille organisée. De toute façon, une centaine de gobelins peuplent l'endroit et l'alerte sera vite donnée. Dans les couloirs, chaque 30 secondes, 20 % de chance de croiser un gobelin. S'il est trop loin pour être atteint, ou s'échappe, l'alarme retentira par un son de cor, après quoi les gobelins (talent militaire de leur chef) jailliront en 30 secondes de la salle du festin, les armes à la main et prêts au combat. Le temps nécessaire au déclenchement de l'alarme est 2d10 s. Les couloirs taillés à même la roche, sont souillés de détritus et empestent une odeur infâme (3 × WP pour retenir son repas de midi, sinon, attention devant, avec de plus FT/2, PC/2, WP — 5 dans cette ambiance). Des torches éclairent de temps en temps les couloirs.

1 et 2 : escaliers descendant de

l'étage supérieur avec chacun deux gardes en faction. En 1, ils jouent aux osselets avec des doigts : seront vite surpris. Les portes bloquant les escaliers ont été abattues.
3 : salle à coucher des gardes.
4 : dépôt et fabrique des torches « maison ».
5 : ancienne armurerie et salle d'entraînement transformée en dortoir.
6: ancienne bibliothèque — dortoir.
7 : réserve de tonneaux de vins — bien entamée.
8 : pièce d'eau avec un bassin.
9 : réserve de nourritre — pratiquement vidée.
10 : sur la porte, des graffitis en gobelin indiquant une salle de distraction. C'est une salle de torture avec des sièges de spectateur, un malheureux villageois intact et un gobelin « gigantesque » (caractéristiques maximales) occupé à attiser un brasier et à affûter ses instruments.
11 : ancienne animalerie dont les cages servent actuellement à parquer les captifs. Le fils de Barg et 3 de ses camarades sont enfermés dans la plus grande des cages et la plus résistante, car prévue pour retenir un ours. Les clefs sont dans la chambre du chef de la horde. Les autres cages peuvent être forcées. 2 gardes à l'extérieur devant la porte, 2 à l'intérieur, en train de se soûler autour d'une table, qui jouent à se balancer à une cage suspendue au plafond.
12 : escalier descendant aux cuisines — WP × 4 pour résister à l'odeur!
13 : ancienne pièce d'invité dont la cheminée rejoint celle de la cuisine. La chaleur dégagée peut être perçue par un léger réchauffement, à l'étage supérieur, du mur allant du bassin à la porte d'entrée de la salle de purification. Toutes les cheminées et aérations du complexe sortent après des chicanes à l'extérieur dans des troncs d'arbres morts aménagés en filtre — pièce transformée en dortoir.
14 : idem 13, mais au fond de la cheminée, passage secret menant à la machinerie hydraulique du bassin à l'étage supérieur. (14).
15 : salle du butin des gobelins, ancienne salle des documents, d'objets précieux et de rituels des adeptes dont il reste quelques exemplaires. La porte donnant sur la salle de festin est gardée par deux gardes, mais ferme mal car défoncée par les gobelins (PS × 3 pour la défoncer d'un coup d'épaule). Au centre de la pièce se trouve sous une pile d'objets une dalle secrète qui ne peut être débloquée qu'à partir du souterrain de fuite.
16 : Chambre du chef gobelin Gork, ancienne chambre commune de Dabanath. Sous le tapis, une dalle bien ajustée peut être enlevée une fois repérée (PC × 2 le tapis étant ôté sinon rien). Celle-ci permet d'accéder à un souterrain de fuite pouvant communiquer avec la salle du trésor puis avec l'extérieur au bas de la colline. Actuellement, c'est par là qu'Onoth apporte en secret ses potions à Gork et qu'il ponctionne dans le butin des gobelins. Gork connaît le passage, y est descendu, mais n'a pas repéré la dalle de la salle du trésor. Deux gardes à chaque porte de la chambre à l'extérieur, 1 cheminée, la part de trésor du chef dans un petit coffret, 682 pièces d'argent, 23 pièces d'or, 18 bagues d'or et d'argent, une quinzaine de colifichets...
17 : salle de festin creusée en profondeur au niveau des cuisines où sont réunis tous les gobelins en train de fêter leur victoire. La pièce est parfumée par les torches et la cuisine, entre autres saveurs. Sous la mezzanine, des portes mènent aux cuisines. Des piliers parsement la pièce. Un escalier imposant permet de sortir de la salle. Deux escaliers montent au niveau de la mezzanine. L'âtre est allumé et y rôtissent deux cadavres. La communication avec les cuisines se trouve sous la mezzanine.
18 : cellules des adeptes — dortoirs.
19 : chambre du guérisseur de la horde — Rang 3 il est dans la chambre 20.
20 : chambre d'un capitaine gobelin blessé sur ordre de Gork pour s'y être opposé et en train d'être soigné par le guérisseur. Il sera prêt à trahir son chef pour prendre sa place.
21 : passage sans issue en train d'être creusé par les gobelins.
22 : fosse septique.

Les personnages

ONOTH, dit « le crapaud ».
Sorcier mégalomane d'une trentaine d'années, ambitieux, fourbe, charlatan. Il a passé le pacte inférieur et a pour familier un crapaud blanc. En sacrifice à Furcas, il a offert sa beauté et Furcas l'a transformé en un être obèse et difforme. Il porte une robe de bure brune, capuche rabattue avec une vingtaine d'amulettes dont 5 seulement sont efficaces (les choisir page 60). Il tient à la main un bâton chargé de crânes d'animaux.
● PS 14, MD 12, AG 10, MA 15, WP 18, EN 14, FT 20, PC 10, beauté 5, armure naturelle : peau de crapaud (absorbe 2).
● **sorts :** T1/2, T3/3, G1/2, G3/2, G4/6, G9/2, G12/4, QI/2,
tous les autres sorts sont au rang 0.
● **talents :**
Troubadour 3 (être attirant, composer réciter des histoires et des légendes, simuler des émotions). Expert militaire 2, Guérisseur 2, Ranger 2 (forêt), Alchimiste 3, Espion 3, Marchand 1, Parler le gobelin 4.
Onoth ne sait pas se battre mais se défendra avec son bâton, ses poings et les sorts de peur et d'hypnotisme si ses fanatiques ne peuvent arrêter l'ennemi.

LES GARDES DU CORPS
Ils sont 3 à protéger de jour Onoth tandis qu'un seul reste auprès de lui la nuit. Ce sont des mercenaires sans envergure.
● PS 18-22, MD 16-18, AG 16-20, MA 5-7, WP 14-16, EN 17-20, FT 21-22, PC 10-12. Armure de cuir avec fourrures absorbent 5.
● **Talents :** Assassin 1-2, Voleur 0-1, Espion 2-3, Ranger 2-4, Cavalier 3-4.
● **Manient :** Epée large Rg 4-6, Dague 6-8, Matraque 3, Pieds Poings 5-7, Garrot 3, Arc long 2-4.

LES FANATIQUES
Ils sont 6, ce sont des villageois qui boivent les paroles de leur maître et lui sont dévoués corps et âmes (l'hypnotisme aide quelque peu). Ils le suivent de village en village et épient tout.
● PS 13-16, MD 13-16, AG 12-15, MA 6-8, WP 10-12, EN 13-15, FT 20, PL 8-10. Fourrures absorbent 1.
● **Talents :** Espion 2-4, Troubadour 1-2 (se déguiser, raconter des histoires, simuler des émotions, danser). Se battent comme des chiffoniers en se jetant au corps à corps. Pieds Poings 1-3.

BARG
Chef de village la cinquantaine grisonnante, en forme physique, la prestance d'un ancien guerrier. Rouillé par l'inaction et les responsabilités journalières de sa situation, manque d'arguments pour s'opposer à Onoth et se laisse dépasser par les événements. A peur de ressortir son arme, ou d'avouer qu'il a fait partie dans sa jeunesse du collège de Magie Noire, ne fera cela qu'au dernier moment. Sera prêt à tout pour délivrer son fils, même à donner sa vie en partant seul combattre les gobelins contre lesquels il a lutté dans un temps lointain.
Toutes ses caractéristiques et talents sont diminués suite à l'âge et à l'inaction.
● PS 18, MD 16, AG 16, MA 22, WP 19, EN 17, FT 22, PC 12.
Beauté 18. Ressortira son armure de cuir clouté : protège 5.
● **Sorts :** n'a que 22 % chance de se souvenir de quoi que ce soit de précis du savoir commun de son collège. Avait passé le premier pacte. Pourra lancer un sort quelconque en dernière extrémité s'il s'en rappelle (était très doué avec une excellente mémoire).
● **Talents :** Expert militaire 3, Cavalier 3, Assassin 0, Dresseur 4 (ses 2 chiens), Marchand 4 (bétail), Ranger 1 (forêt), Troubadour 3 (réciter, composer des histoires et des légendes, amuser les enfants, être attirant).
● **Armes :** Fléau Rg 3, Matraque 0, Garrot 0, Couteau 2, Pieds poings 4, Petite hache 3, Bouclier rond 1.

GORK
Chef des gobelins, mentalité vile et exécrable classique, fait un peu confiance à Onoth (facilitée par l'hypnotisme). Actuellement est entièrement recouvert de pustules et se promène dans des grandes draperies déchiquetées afin de masquer ses grains de beauté par trop nombreux. N'attend que sa guérison complète pour éliminer Onoth. A toutes les caractéristiques maximales de sa race.
● **Talents :** Assassin 5, Expert militaire 4, Troubadour 1! (injures, farces idiotes et/ou innommables), Voleur 1, Espion 3, Ranger 3 (cavernes), Lire écrire commun 1, Le parler 4.
● **Armes :** Matraque 3, Garrot 3, Petite hache 4, Epée courte 6, Cailloux 6, Pieds poings 6, Couteau 5, Fronde 6, Tabouret cruche 3.

GOBELINS
Troupes normales et disparates (voir page 122).

LOUPS
Habitués à un dur traitement (voir page 108), caractéristiques inférieures.

CHIENS DE FURCAS
Apparemment des vers de couleur vert fluorescent dans les ténèbres d'une trentaine de cm de long et de 3 cm de diamètre. En réalité, se sont des créatures démoniaques, don de Furcas à ses adeptes, qui possèdent une bouche annulaire ventouse sécrétant un acide puissant et toxique, et des myriades de suçoirs-ventouse sur le corps entier. Ces propriétés font qu'une fois au contact, il est très difficile de s'en débarrasser (à la manière d'un maudit sparadrap), sauf en abandonnant très rapidement braies, chausses, épée, etc...
S'ils atteignent la peau, ils commenceront à ronger en profondeur pour atteindre les os puis ils remonteront rapidement jusqu'au cerveau : 1 cm par seconde!
De nature démoniaque, on ne peut les renvoyer d'où ils viennent qu'en les éliminant par magie ou avec une arme en argent. Dans ce dernier cas, nécessité de faire des dégâts directement à l'Endurance car ils sont inépuisables. Le feu permet de les repousser mais ne les affecte pas plus. Ils peuvent s'aplatir pour passer dans des interstices de moins de 1 mm. Ils flairent une créature intelligente dans un rayon de 50 m et peuvent la pister indéfiniment sans être semés, ne s'arrêtant qu'à la mort de la proie pour en trouve une autre. Ils sont semi-intelligents.
● PS 10, MD -, AG 15, MA -, WP 40, EN 10, FT 00, PC 35, TMR 3.
● pour attaquer, font de petits bonds.
● 45 % de chance de toucher, 7 % de toucher une partie découverte ou d'en atteindre une avant éviction.
● il y en a 13 dans la fosse.
● leur acide corrode n'importe quoi : dégâts = 1d10 plus 30 à l'infection, car il n'est pas sain d'avoir un chien de Furcas sur le corps. Leur acide attaque même les armes magiques si celles-ci ne sont pas en argent.

Les objets

Terror
C'est un fléau maudit récupéré par Barg lors d'une campagne. Il transforme celui qui la manie en berserk sanguinaire et violent. De plus l'aura et le rictus du porteur deviennent si horribles que l'ennemi doit réussir 3 x WP pour chaque attaque, sinon jet sur la table de la terreur (page 57). Pour contrôler ses actes, le porteur dit réussir 4 x WP chaque fois que nécessaire (avis du DM), sinon il attaque la première victime venue qui exciterait sa rancœur. Il permet de faire des attaques multiples.
Magie : + 3 rangs au maniement du fléau, + 3 aux dégâts d'un fléau ordinaire.

Dague (dans la niche du temple).
Tue à tous les coups si maniée par un adepte qui a passé le pacte supérieur sinon normale avec + 3 aux dégâts.

Ciboire (dans l'autre niche).
En buvant, une fois qu'on l'a rempli de sang humain (100 cl environ) autre que le sien, il restaure l'endurance à son maximum.

Coffre de Dabanath.
5683 SP 237 GP 15 gemmes, 3 fioles contre la diarrhée (2 vides), 2 contre la typhoïde (1 vide), 3 contre la peste bubonique, 2 fioles contre les fièvres (1 vide), 4 fioles anti-poisons (scorpions, mamba, tarentule, guêpe tueuse), une amulette de jais, une de pierre de sang, une d'hypercium, une de chance (page 60), un sceptre de guérison qui ne contient plus que 6 sorts de guérison (S7 page 41 Rang 10), un os gravé qui permet d'élever des murs d'os : 1 par jour (sort S14 page 63 Rang 20).

Butin des gobelins
Hétéroclite : tous les objets précieux et brillants du temple ainsi que les prises chez les villageois sont assemblés ici. Tentures, chaises, miroirs, bagues, boucles d'oreilles, tapis, colifichets, belles têtes de prisonniers, scalps, etc...
Objets des villageois : valeur 1d100 × 5, objets du temps 1d100 × 100. Mais ces derniers ont peu de chance d'être vendus si la malédiction est en route. En effet, Furcas pourchassera sans relâche tous ceux qui ont pillé le temple ou qui ont emporté ne serait-ce qu'un bout de tissu. Si les joueurs sont poursuivis par Furcas pour cette raison, l'amulette de jais les protégera un certain temps, celui nécessaire à se débarrasser des éléments du temple.
Furcas laissera les aventuriers tranquilles après cela, car ils ne sont pas vraiment les pilleurs du temple prévus dans le « contrat » puisqu'ayant participé à sa rédaction. Devant cette ambiguité Furcas s'en tiendra à la restitution. Si cela n'est pas fait, il attaquera par magie à distance jusqu'à ce qu'ils comprennent ou meurent. Si les gobelins sont tous assemblés dans les salles du festin, un sort d'agonie et quelques coups de feu auront raison d'eux. Onoth ayant récupéré dans le butin les objets du temple qui l'intéressaient, subira aussi la malédiction.

Conclusion
Tout n'a bien sûr pas été prévu dans cette aventure, et il vous sera nécessaire d'improviser et d'agrémenter de vos propres inventions en cours de partie. Le gain de base en expérience pour cette aventure est de 2 000 Ep. Celui-ci sera doublé si la malédiction est accomplie, avec un bonus de 1 000 Ep si les villageois sont délivrés. Les corrections, selon les performances et astuces des personnages seront appliquées, ainsi que celles dépendant du jeu des joueurs.□
Puisse Furcas ne pas veiller sur vous!

Jean-Pierre Demange

Il est recommandé au maître du jeu de lire soigneusement toute l'aventure avant de la faire jouer. Puis se munir du matériel contenu dans la boîte de *Call of Cthulhu* ou celle de *Daredevils.* Ce module est prévu pour un groupe de personnages débutants.

La disparition

Cette aventure est du même type que le module proposé dans CB N° 15 ; elle peut se jouer dans deux systèmes différents : call of cthulhu ou Daredevils. Le système de base se divise en deux étapes: d'abord, il y a généralement un événement en cours. Cet événement est décomposé en trois facteurs : sa cause (l'action entreprise par les joueurs ou parfois des événements indépendants de leur volonté) son lieu (l'endroit et parfois le moment où il a cours) et son déroulement (l'explication en détail et la présentation des possibilités offertes aux personnages). D'autre part, il y a les informations, que des personnages peuvent découvrir, décomposées en : leur source (personne, lieu ou objet par lequel les personnages découvrent l'information), leur accès (l'action que les personnages doivent entreprendre pour découvrir l'information) et leur contenu (qui explique la teneur de l'information). Pour le déroulement des événements et l'accès aux informations, reportez-vous à la note A si vous jouez à Call of Cthulhu et à la note B si vous jouez à Daredevils. Vous trouverez régulièrement des renvois aux règles que vous utilisez : CC pour le manuel des règles de Call of Cthulhu et DD pour celui de Daredevils, suivis du n° de page. La description des personnages non-joueurs est donnée à la fin du module.

Au fin fond d'une sombre forêt en Nouvelle-Angleterre, sur une petite route boueuse, des phares de voitures trouent le voile opaque formé par la pluie et les ténèbres. Les personnages se sont perdus, et ont été surpris par la pluie. Excédés, ils essaient de retrouver la route principale, mais en vain. Soudain, la voiture de tête (s'il y en a plusieurs), s'arrête brutalement, embourbée et bloquant la route. Tout effort pour la dégager ne fera que l'enliser plus encore, et la pluie redouble de violence, tandis que les arbres adoptent des formes inquiétantes et projettent les ombres difformes de leurs branches torturées par le vent. Au loin, un chant sinistre s'élève, un chant d'engoulevents, et le vent semble apporter des cris et chuchotements lointains.

Evénement I

Cause : cet événement est une conséquence du plan du professeur Nathaniel, qu'il n'avait pas prévu.
Lieu : la petite route sur laquelle sont bloqués les personnages.
Déroulement : en scrutant les ténèbres, les personnages pourront apercevoir une petite lumière, sans doute une fenêtre, à leur gauche. Tirez toutes les 15 minutes.

A - *Spot Hidden Object.*

B - *Wit Attribute Saving Throw.*

Si les personnages décident de traverser la forêt, leur progression sera douloureuse, ils tomberont dans la boue, des branches leur grifferont le visage, et ils aboutiront finalement face à un mur de pierre de trois mètres de haut. S'ils continuent la route, ils arriveront à un embranchement environ cinq minutes après. Un panneau de bois borde la route (du côté de la lumière), sur lequel il y a écrit : Professeur Basil E. Nathaniel. Au bout de cinq minutes de cette route, les personnages aboutissent à une haute grille de fer, bordée par un mur de pierre de trois mètres de haut, qui s'avère obstinément fermée, la sonnette restant sans réponse. C'est la seule entrée.

A - on peut soit la crocheter *(Mechanical repair) ;* soit se servir d'un arbre pour escalader le mur *(Climb).*
B - on peut soit la crocheter *(Lock-picking, complexity :* 1 - *barrier Strength :* 10 - voir DD 33), soit se servir d'un arbre pour escalader le mur *(Athletic Climbing ou* Deftness critical saving throw).

Une fois le mur traversé, les personnages arriveront à l'entrée de la maison. Notez que la lumière ne sera plus visible à ce moment-là.

Evénement II

Cause: cet événement aura lieu dès que les personnages approcheront de la maison.
Lieu: la demeure du professeur Nathaniel.
Déroulement : la maison est visiblement fermée de toutes parts, volets clos et plus aucune lumière ne filtre. La sonnette ne répond toujours pas. En fait, les portes et les volets sont cloués avec des planches de l'intérieur et il faudra les forcer pour entrer. Notez que le courant est coupé.
A - la force (STR) des portes d'entrée est la suivante : en 1 = 35, en 18 = 75 (paroi de fer), en 8 = 5 (vitre), à côté de 8 = 20. Les fenêtres, et ceci aussi bien au rez-de-chaussée qu'au premier étage, ont une force de 16 à 25 (15 + 1d10) sauf celles de la pièce 4 (le musée) qui sont grillagées et ont une force de 50.
B - Le *Barrier Factor* des portes d'entrée est le suivant : en 1 = 35, en

18 = 70 (paroi de fer), en 8 = 5 (une vitre), à côté de 8, elle est de 20. Les fenêtres et ceci aussi bien du rez-de-chaussée qu'au premier étage, ont un *Barrier Factor* de 16 à 25 (15 + 1d10) sauf celles de la pièce 9 (le musée) qui sont grillagées et ont un *Barrier Factor* de 50 (voir DD 32 et 33).

Evénement III

Cause : cet événement aura lieu si les personnages pénètrent dans la maison.
Lieu : la demeure du professeur Nathaniel.
Déroulement : cet événement décrit simplement une à une les pièces de la maison, et les différentes informations qui s'y trouvent.

A - La force (STR) des différentes portes est la suivante : toutes les portes intérieures = 15, les portes en 4 = 25 (elles sont renforcées), la porte en 26 = 50 (elle est en fer), la porte en 32 = 75 (c'est une porte de chambre froide). Il est, en outre, difficile de la crocheter, et il faudra un *Mechanical repair* critique réussi, ou cinq normaux réussis pour l'ouvrir. La porte en 18 est plus solide = 20. La porte en 19 est renforcée aussi = 25.
B - tous les *Barrier Factor* des portes, et la *complexity* et la *Barrier Value* des serrures : les normales, BF = 15, CO = O, BV = 5. En 4, BF = 25, CO = 3, BV = 10. En 26, BF = 50, CO = 3, BV = 10. En 32, BF = 75, CO = 5, BV = 20. En 18, BV = 20, CO = O, BV = 5. En 19, BF = 20, CO = 3, BV = 10 (voir DD 32 et 33).
1 - entrée. Un petit balcon permet d'accéder à la grande porte.
2 - hall. Ce hall est, malgré sa taille, assez sombre, décoré d'objets africains sans grande valeur.
3 - salle à manger. Aucun repas ne semble avoir été pris ici.
4 - musée. Le professeur Nathaniel a rassemblé ici les plus belles pièces de sa collection.

Information I

Source: le musée
Accès : A - un jet de *Archeology*. **B** - une jet de *Archeology* ou un de *Black African Culture*.
Contenu : tous les objets sont originaires d'Afrique Noire. Trois d'entre eux sont plutôt particuliers: un masque de sorcier et une sagaie ornée de rubans de couleur qui ne semble appartenir à aucune tribu connue, et un gri-gri (talisman porte-bonheur) de la tribu des Masaïs de très grande valeur. Aucun des objets n'est magique, mais les personnages ne le savent pas.
5 - boudoir. Le professeur avait coutume d'y discuter avec ses amis. Le boudoir contient un bar, et des magazines d'archéologie et d'occultisme occupant quelques rayonnages.

Information II

Source : les magazines dans le boudoir
Accès : les lire et,
A - réussir un *library use* **B** - réussir un *research, task turn :* 4 heures, *task value :* 5
Contenu : un article parle de la dernière expédition de Basil E. Nathaniel et de Winston Sheffard. Le ton est assez ironique, et il semble que l'expédition ait été un échec total.
6 - Véranda. La véranda est à l'air libre, et contient des fauteuils à bascule et des chaises longues.
7 - jardin. Quelques plantes poussent ici, des fruits et un petit potager.
8 - serre. Une petite serre borde la véranda, et le professeur y cultive des plantes rares.

Information III

Source : la serre.
Accès : A - y réussir un jet de *Botany*. **B** - y réussir un jet de *Botany* (cette aptitude, DD 10, a été oubliée sur la liste page 9).
Contenu : ce ne sont que des plantes africaines.

Information IV

Source: fouiller la serre.
Accès : A - *Spot Hidden Object*. **B** - *Wit Attribute Saving Throw*
Contenu : une récolte a récemment été effectuée.

Information V

Source : le nom de la plante récemment récoltée, *Magnolis Curanœum*, comme l'indique l'étiquette. *Note :* le nom de cette plante a été inventé, et si vous vous y connaîssez en botanique, remplacez-le.
Accès : A - un jet de *Occult*
B - un jet de *Occult Studies*
Contenu : cette plante est souvent utilisée par les médecins-sorciers d'Afrique Noire pour leurs rituels magiques.
9 - cuisine. On aperçoit facilement que cet endroit a été récemment utilisé.
10 - salle de repas des serviteurs. Quelques couverts sur la table témoignent de l'utilisation récente de cet endroit.
11 - salle de bain des serviteurs. Il n'y a rien d'intéressant.
12 - remise. Des objets variés s'entassent ici : balais, outils, marteaux, chiffons, seaux, etc...
13 - chambre du valet. Charles Lexington loge ici. La chambre est dans un ordre impeccable, et sur un mur pend un portrait du roi d'Angleterre.
14 - chambre de la cuisinière: Elizah Garsh loge ici. La chambre est propre sans plus.
15 - chambre du jardinier. Joseph Leary habite ici. Parmi d'autres habits, on notera un habit de chasse et un vieux fusil pend dans l'armoire. **A** - c'est un 12 Gauge Pump Shotgun (CC 15). **B** - c'est un Rem. Model 11 R, 12 Gauge (DD 43). La chambre est plutôt en désordre.
16 - chambre de la bonne. Abigaïl Downes loge ici. La chambre est plutôt coquette et un tiroir contient un courrier abondant avec une cousine de Providence. Comme ce ne sont que les réponses, une fouille constitue une perte de temps d'environ 4 heures.
17 - chambre du chauffeur. Maxwell Palmer vit ici. La chambre semble en ordre, mais l'armoire, les tiroirs et le dessous du lit recèlent un fouillis désordonné. En fouillant un peu, on peut trouver un pistolet dans les habits.
A - il faut réussir un *Spot Hidden Object*, pour trouver ce 9 mm automatique (CC 15).
B - il faut réussir un *Wit Attribute Saving Throw* pour ce Luger P08 standard (DD 42)
18 - garage. Il y a normalement 2 voitures ici, une limousine Chrysler, et une camionnette qui n'est pas là : les domestiques l'ont prise pour aller au village. Toute une série d'outils, constituant un équipement assez complet, remplissent le garage.

Information VI

Source : le garage
Accès : le fouiller, réussir un : **A** - *Spot Hidden Object*. **B** - *Wit Attribute saving Throw*.
Contenu : un grand cric a été déplacé récemment, comme le prouvent les traces de poussière.
19 - Tour Ouest. La porte de cette tour est fermée et en fer. La tour fait 5 étages.
20 - Tour Est. Cette tour fait 4 étages.
21 - Anti-chambre. Un escalier au fond permet l'accès au grenier. L'anti-chambre est décorée de tapisseries.
22 - Chambre du professeur. La chambre de Basil Everett Nathaniel est en ordre bien que le lit soit défait. Elle ne contient que des effets personnels, dont certains peuvent s'avérer intéressants. Il y a tout d'abord une photo du professeur Nathaniel qui peut permettre son identification. Les clés du reste des pièces sont ici, sauf celle de la tour Ouest (pièce 19).

Information VII

Source : la chambre du professeur Nathaniel.
Accès : la fouiller.
A - *Spot Hidden Object*. **B** - *Wit Attribute Saving Throw*.
Contenu : dans un tiroir se trouve du courrier récent. Une lettre tapée à la machine provient de l'Ambassade du Liberia (un état indépendant d'Afrique). Le texte en est le suivant :

« Cher Monsieur,
Nous sommes au regret de vous informer que notre gouvernement ne désire pas résilier l'interdiction d'entrée de notre territoire vous concernant, suite à votre conduite inadmissible envers un citoyen du Liberia lors de votre séjour en 1919, ni qu'il n'a l'intention d'autoriser une expédition archéologique sous votre tutelage sur notre territoire ».

Le consul du Liberia
Benin N'douala

Information VIII

Source : la chambre du professeur Nathaniel.
Accès: avoir rencontré le professeur Mortimer Edwardson, fouillé la chambre et : **A** - réussir un jet d'intelligence x 2 (INT x 2). **B** - réussir un *Wit Critical saving Throw*.
Contenu : une photo de classe sur un mur représente une trentaine de jeunes gens. Basil E. Nathaniel ne semble pas y figurer (en fait, il est méconnaissable) mais on peut reconnaître Mortimer Edardson juste à côté du professeur de la classe, un petit homme gras et chauve, avec un double menton, l'air un peu moqueur.
23 - Bibliothèque. Cette bibliothèque contient une variété d'ouvrages archélogiques, surtout sur l'Afrique Noire mais aussi quelques autres, et quelques ouvrages d'occultisme.

Information IX

Source : la bibliothèque.
Accès : chercher des livres de Basil Everett Nathaniel et : **A** réussir un jet de *Library Use*. **B** - faire un *Research* (DD 9), *Task Turn :* 4 heures, *Task Value :* 5.
Contenu : Basil Everett Nathaniel est l'auteur d'une dizaine de livres sur l'Afrique Noire, et ses théories sont assez intéressantes pour un connaisseur d'archéologie.

Information X

Source : la bibliothèque.
Accès : avoir rencontré Julius Edmonton et chercher des livres de cet auteur, et :
A - réussir un jet de *Library Use*, lire les livres et réussir un jet d'intelligence x 5 (INT x 5).
B - faire un *Research* (DD 9) *Task Turn :* 4 heures, *Task Value :* 5, lire les livres et réussir un *Full Wit Saving Throw*.
Contenu: les théories des deux archélogues sont totalement opposées. La bibliothèque contient aussi des livres de Mortimer Edwardson et de Jonathan Baffields, mais qui ne présentent qu'un intérêt archéologique.
24 - salle de travail du professeur. Basil E. Nathaniel travaille ici, dans une grande pièce où s'entassent des objets variés servant à la restauration ainsi que des immenses catalogues décrivant différentes pièces archéolgiques, et des dossiers et des cartes détaillés servant apparemment aux expéditions du professeur.

Information XI

Source : le bureau du professeur.
Accès: A - *Spot Hidden Object*. **B** - *Wit Attribute Saving Throw*.
Contenu : sur un mur, pend un petit tableau. C'est en fait, un diplôme de l'Université de Princeton, certifiant que Basil Everett Nathaniel a obtenu un diplôme d'archéologie, et qu'il a été reçu deuxième au concours.

Information XII

Source : les dossiers d'expédition du professeur.
Accès : avoir découvert l'information II et rechercher le dossier correspondant puis :
A - réussir un *Library Use* puis un jet d'intelligence x 4 (INT x 4).
B - faire un *Research* avec *Task Turn :* 4 heures et *Task Value :* 15, puis réussir un *Wit Attribute Saving Throw*.
Contenu: un dossier retrace l'expédition menée par Basil Everett Nathaniel et Winston Sheffard au Congo belge, expédition qui se révèla un véritable désastre financier semé d'incidents malencontreux et se terminant par un échec archéologique cuisant. Si le second jet est réussi le personnage se rendra compte que la plupart des erreurs peuvent être attribuées à la négligence de l'explorateur Winston Sheffard.
25 - Salle de bain du professeur. Il n'y a rien d'intéressant.
26 - Bibliothèque. Cette petite chambre contient des livres rares qui traîtent tous de la magie des médecins-sorciers d'Afrique Noire. L'étude intense (pendant une semaine) de ces livres peut apporter une certaine connaissance occulte.
A - par semaine, le personnage gagne + 5% en occultisme, jusqu'à un bonus maximum de + 25 % ou jusqu'à ce qu'il atteigne 60 %.
B - les livres donnent un *Learning Aid* de 2.
27 et 28 - chambre des invités. Les chambres contiennent deux lits chacune, une armoire, et une table. Elles sont inoccupées et vides pour le moment mais serviront ultérieurement au logement des aventuriers.
29 - Salle de bain des chambres d'invités. Cette pièce ne contient rien d'intéressant.
30 - salle de magie. Une trappe dans le sol permet d'accéder à cette pièce, depuis la tour Ouest. Elle est sans fenêtre et n'a que très peu de meubles: une table au milieu, 4 lampes à huile suspendues dans chaque coin, et une chaise. Lorsque les aventuriers pénètrent dans cette pièce, les lampes à huile sont allumées, et c'est la *SEULE* lumière dans toute la maison. La chaise est renversée, et sur la table, il y a un grand livre ouvert, un petit pot de terre cuite qui contient des cendres (des restes de Magnolis Curanœum brûlée) et une liasse de feuilles de papier, contenant des notes du professeur. Une feuille est posée au milieu de la table, et une main hâtive y a tracé ces mots : *«je n'aurais jamais dû les invoquer... ils sont trop puissants... je ne peux plus les renvoyer... dois utiliser la formule de disparition... sinon ils me tueront... Vite... ».*
L'encrier a été renversé, et la personne a marché sur son contenu répandu. On voit les traces de pas qui se dirigent vers la trappe et qui *RAPETISSENT* au fur et à mesure, comme si la personne rétrécissait, et elles deviennent finalement si petites qu'elles disparaissent totalement.
A - tout aventurier doit, à la vue de ce spectacle faire un jet sous sa santé mentale *(Sanity)* ou en perdre Id3. Sinon, il ne perd qu'un point.

Information XIII

Source : Les papiers sur la table de la salle de magie.
Accès : comparer ces papiers à d'autres écrits de la main du professeur Nathaniel.
Contenu : l'écriture est la même.

Information XIV

Source : les notes manuscrites du professeur.
Accès : les lire.
Contenu : ces notes expliquent le contenu du livre, *« Les mystères d'Afrique Noire»* par le professeur Wilbur N'Dyawé. Elles révélent quatre sorts contenus dedans : *Appeler démons nocturnes, Lier démons nocturnes, Aura de protection contre les démons et Disparition.* Ce

dernier sort est, selon les notes réservé à un usage en cas de danger extrême.

« Les mystères d'Afrique Noire» *par Wilbur N'Dyawé.*

A - Langue : anglais + à la connaissance : + 10 % en occulte, Multiplicateur de sorts : x 4, SAN : - 1D8
Le livre contient 4 sorts, cités cidessus. Il faut une semaine pour apprendre chacun d'entre eux, et si l'on se sert des notes du professeur Nathaniel, le multiplicateur de sorts passe à x 5. Mais *AUCUN* des sorts n'a d'effet réel. Ce ne sont que des sorts retranscrits par N'Dyawé, sans le moindre effet.

B - Il ajoute 5 au score en *Occult Studies* de celui qui le lit et le personnage peut y apprendre des sorts. Chaque sort nécessite une semaine d'étude et le personnage doit réussir un *Wit Attribute Saving Throw* (ou un *Full Wit Saving Throw* s'il utilise les notes du professeur Nathaniel), mais aucun des sorts n'a d'effet réel.

31 - Cave. La cave est un simple garde-manger, qui ne contient que de la nourriture. Le disjoncteur central se trouve ici.

32 - La chambre froide ne contient rien d'autre que de la nourriture congelée.

33 - Grenier. Le grenier contient des vieux meubles, des souvenirs d'enfance, etc... C'est un excellent endroit pour perdre une bonne après-midi à fouiller.

Note: Ne pensez pas que les événements qui suivent soient trop directifs! La suite du module permet de les modifier ou même de les empêcher.

Evénement IV

Cause : Les préparatifs du professeur Nathaniel.

Lieu : La maison du professeur, le lendemain matin de l'arrivée des personnages.

Déroulement : Vers neuf heures du matin, les domestiques reviendront à la maison du professeur : Charles Lexington le valet, Elizah Garsh la cuisinière, Joseph Leary le jardinier, Abigaïl Downes, la bonne et Maxwell Palmer le chauffeur. Ils arriveront avec la camionette Ford. Lors de leur arrivée, ils seront bien plus inquiétés par l'absence du professeur et l'état étrange de la maison que par la présence des personnages. Si on leur montre la pièce 30 (la salle de magie), ils considéreront les personnages non plus comme des intrus mais comme des alliés et leur proposeront l'hospitalité en l'absence du maître de maison. Ils pourront apprendre aux personnages que le professeur leur a donné un congé de trois jours, leur demandant de reprendre le service ce jour à dix heures précises.

Evénements V

Cause : Les préparatifs du professeur Nathaniel.

Lieu : La maison du professeur.

Déroulement : A dix heures, Jonathan Baffields arrivera de Providence. Il a reçu un télégramme le soir précédent, disant : *VENEZ VITE - STOP - DECOUVERTE FANTASTIQUE STOP- NECESSITE AIDE - STOP - NE PREVENEZ LA POLICE EN AUCUN CAS - STOP - ILS POURRAIENT CAUSER MA MORT - STOP - BASIL -*

Evénement VI

Cause : Les préparatifs du professeur Nathaniel.

Lieu : La maison du professeur.

Déroulement : A 13 heures, Mortimer Edwardson arrivera de Boston, convoqué par le même télégramme.

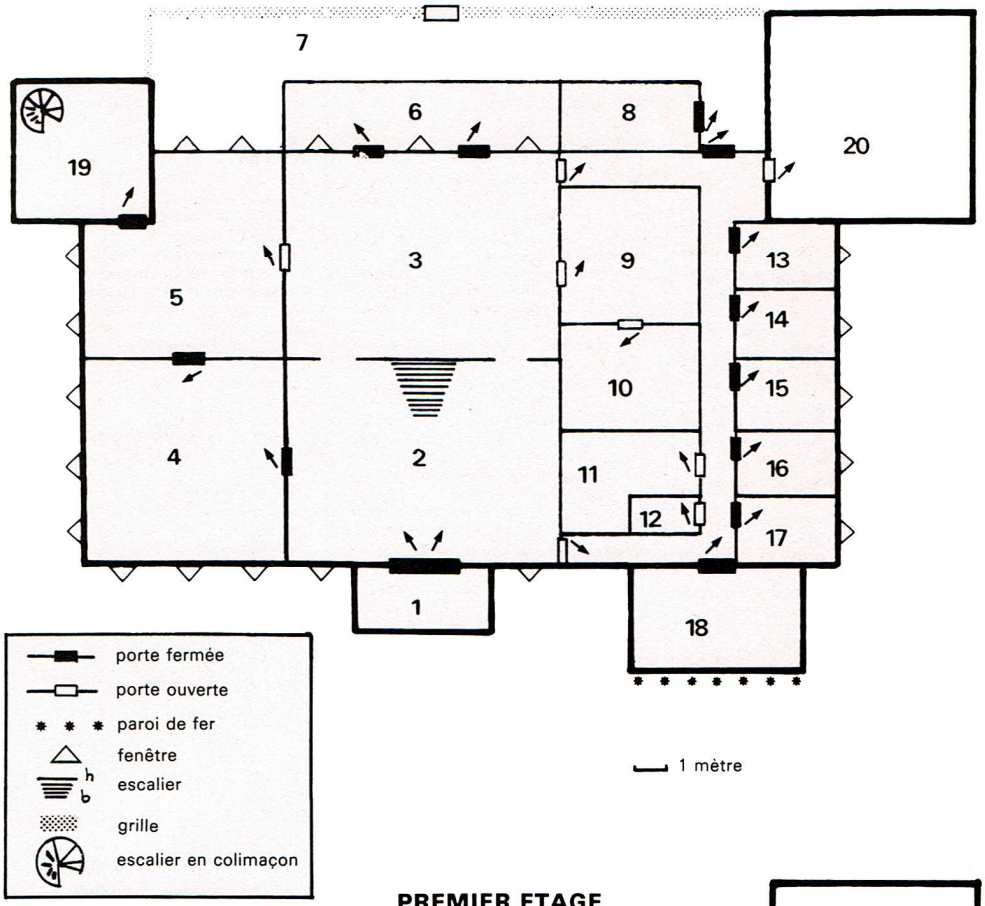
Evénement VII

Cause : Les préparatifs du professeur Nathaniel.

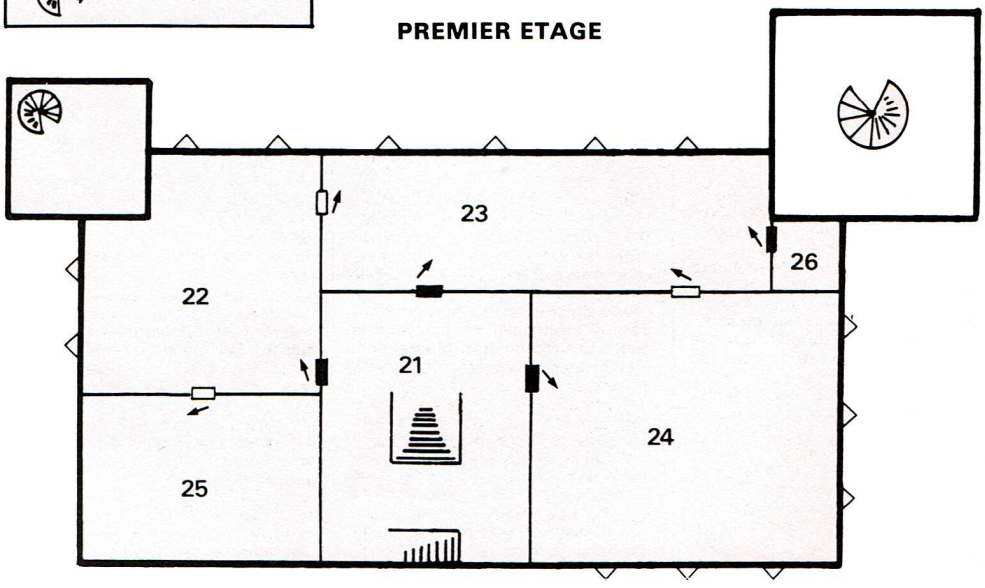
Lieu : La maison du professeur

Déroulement : A 17 heures, Winston Sheffard arrivera de New York, convoqué par le même télégramme.

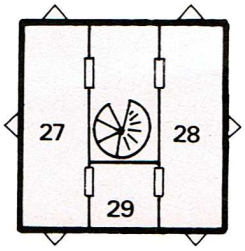
REZ-DE-CHAUSSEE



PREMIER ETAGE

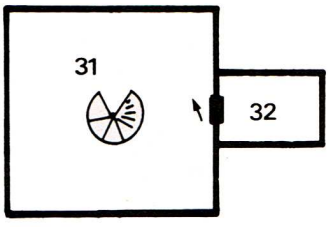


QUATRIEME ETAGE (tour Est)



CINQUIEME ETAGE (tour Ouest)

CAVE



Evénement VIII

Cause : Les préparatifs du professeur Nathaniel
Lieu : La maison du professeur.
Déroulement : A 21 heures, Bouaké Koumasi et Julius Edmonton, arriveront de St-Louis et de Chicago respectivement, s'étant rencontrés dans le train, porteurs tous deux du même télégramme.

Evénement IX

Cause : La vengeance du professeur Nathaniel
Lieu : Le musée de la maison du professeur, le matin de la deuxième nuit.
Déroulement : La bonne, ou toute personne entrant dans le musée avant neuf heures du matin, découvrira le cadavre de Jonathan Baffields, empalé sur les défenses d'une tête d'éléphant empaillée.
A - Cette vision fera perdre 1D3 de santé mentale *(Sanity)* à tout personnage manquant un jet en-dessous de celle-ci, sinon aucun point.

Evénements X

Cause : la vengeance du professeur Nathaniel.
Lieu: La chambre froide dans la maison du professeur.
Déroulement : Le matin de la troisième nuit, les personnages pourront remarquer l'absence de Winston Sheffard au petit déjeuner. La cuisinière, ou toute personne entrant dans la chambre froide avant 11 heures, y découvrira son corps congelé.
A - Cette vue fera perdre 1D3 de santé mentale *(Sanity)* à tout personnage manquant un jet en-dessous de celle-ci, sinon 1 point.

Evénement XI

Cause : La vengeance du professeur Nathaniel.
Lieu : La serre de la maison du professeur, le matin de la quatrième nuit.
Déroulement : Au petit déjeuner, on pourra remarquer l'absence de Mortimer Edwardson. Le jardinier, ou toute personne entrant dans la serre avant 14 heures, y découvrira son corps (ou du moins ce qu'il en reste) attaché et recouvert de milliers de piqures de guêpes africaines. Le corps pourra-être (difficilement) identifié et il semble qu'il ait aussi été baillonné et recouvert de miel. Les guêpes, quant à elles, sont toujours dans la serre...
A Les guêpes attaqueront durant sept *Mellee Rounds* selon le *Alternate System* de CC *Sourcebook for the 1920's* page 29. La vue du cadavre fera perdre 1D4 de santé mentale *(Sanity)* si un jet en-dessous de celle-ci n'est pas réussi, sinon 1D2
B - Les guêpes attaqueront durant douze *Detailed Turns.* (Voir DD60 à *Insect Swarm)* Les guêpes possèdent un poison dont les caractéristiques sont les suivantes: *Vector = Subcutaneous, Strength = 1., Incubation period = 1D10 + 5* minutes, *Cycle time = 5* minutes, *Type = Lethal, Side Effects = None* (voir DD 31, ne pas oublier la règle concernant le poison animal).

Evénement XII

Cause : La vengeance du professeur Nathaniel.
Lieu : Les grands escaliers partant du hall et menant au premier étage, le matin de la cinquième nuit.
Déroulement : Bouaké Koumasi, installé dans une chambre au premier, ou toute personne passant devant les escaliers avant 8 heures, découvrira le cadavre de Julius Edmonton.
Le corps est fracassé en bas des escaliers. L'homme a visiblement été projeté à plusieurs reprises et avec violence contre les escaliers, à différentes hauteurs, et son sang s'est répandu un peut partout. Son corps, un magma sanglant, a apparamment aussi été piétiné.
A - Tout personnage voyant cette scène perdra 1D6 de santé mentale *(Sanity)* ou 1D3 si un jet en dessous de celle-ci est réussi.
A la suite de ce événement, Bouaké Koumasi ne voudra plus quitter les aventuriers d'un pas.

Evénement XIII

Cause: La vengeance du professeur Nathaniel, et la présence permanente des personnages autour de Bouaké Kumasi.
Lieu : La salle à manger (3), durant le repas précédant la septième nuit.
Déroulement : Durant le repas du soir, un coup de feu retentit, accompagné d'un bruit de verre brisé, et la tête de Bouaké Koumasi vole en éclats, tandis qu'une silhouette s'éloigne en courant.
A — Si les personnages la poursuivent, ils la rattraperont au mur Nord, acculée, et l'homme se rendra. C'est Basil Everett Nathaniel, qui avouera toute l'histoire. (Voir le paragraphe final, Conclusion).
B — Si les personnages le poursuivent, ils se retrouveront confrontés à Ubangi. Celui-ci essaiera de se cacher parmi les arbres pour prendre un aventurier par surprise, et n'essayera de s'enfuir qu'une fois gravement blessé et ayant distribué un maximum de dommages. S'il parvient à fuir, les aventuriers pourront le suivre et il faut alors vous reporter à l'événement XIV.
S'il est capturé, il faudra excercer une technique d'interrogation sur lui *(Interrogation DD9)* pour qu'il avoue que c'est lui qui a commis tous les meurtres (on pourra, en fouillant un peu, retrouver le pistolet qui a servi à tuer Bouaké Koumasi dans le jardin) sur les ordres de son « maître » qui est caché dans une cabane au fond des bois. Il pourra indiquer la position de la cabane, mais ne voudra pas donner de précisions au sujet de son maître. Si Ubangi est tué ou s'enfuit sans être poursuivi, seul un *Tracking* (DD8) avec *Task Turn :* une demi-heure et *Task Value :* 20 permettra de retrouver la cabane et donc de passer à l'événement XIV. Un 20 naturel signifie que la trace est définitivement perdue, et l'aventure se finit (mal) ainsi.

Evénement XIV

Cause : Cet événement se déroulera si Ubangi, à n'importe quel moment de l'aventure est suivi, ou interrogé.
Lieu: Une cabane au fond des bois.
Déroulement :
A - Lorsque les aventuriers arriveront à la cabane, ils devront s'approcher discrètement *(Hide et Move Quietly)* ou ils seront accueillis à coups de pistolet. Ils surprendront Basil E. Nathaniel et pourront le maîtriser facilement. Il faudra alors vous reporter au chapitre final, conclusion.
B - Lorsque les aventuriers arriveront à la cabane, ils devront s'en approcher discrètement *(Stealth,* DD8) ou ils seront accueillis à coups de pistolet. Sinon, ils surprendront le professeur Nathaniel et pourront le maîtriser rapidement. Il vous faudra alors vous reporter au paragraphe final conclusion.

DESCRIPTION DES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Les domestiques

Les domestiques détiennent chacun plusieurs informations qui peuvent s'avérer intéressantes. Elles devraient-être révélées que progressivement, et dans l'ordre donné. C'est au maître du jeu de juger dans quelles circonstances les informations devront-être révélées, par quels moyens elles pourront-être obtenues, et de les « enrober ».
ABIGAIL DOWNES est la bonne. Jeune, charmante et jolie, elle aura tendance à se réfugier dans les bras d'un homme dans les situations de crise. Elle est assez causante, et connaît les faits suivants :
1) La petite porte de la bibliothèque donne accès à une collection d'ouvrages d'occultisme.
2) Elle a une fois entendu une conversation entre le professeur Nathaniel et Jonathan Baffields : ils discutaient en termes violents d'objets précieux que Baffiels avait achetés et que le professeur convoitait.
3) Elle a aussi surpris une conversation entre le professeur et Bouaké Koumasi, et a appris à cette occassion que le professeur avait été expulsé du Liberia pour avoir traité un de ses employés, un Libérien, comme un esclave.
CHARLES LEXINGTON est le valet. C'est un Anglais par excellence : distingué, discret, efficace, et il fait honneur à sa profession. Il reste fidèle à son maître et les informations dont il dispose ne sont pas très révélatrices.
1) Le disjoncteur central de la cave a été utilisé : c'est pour cela que toutes les lumières étaient éteintes.
2) Il est formel sur un point : il n'y a pas de passages secrets dans la maison (quelle idée!)
3) Il finira par reconnaître que son maître adoptait un comportement bizarre depuis son dernier voyage en Afrique : il prenait ses repas dans sa chambre, interdisait presque l'accès du premier étage aux domestiques, sortait fréquemment pour aller à la chasse ou en ville, etc...
ELIZAH GARSH est la cuisinière. Causante et sympathique, cette femme qui atteint la cinquantaine sera disposée à parler tant que personne ne se montre mal poli.
1) Elle avouera assez facilement son antipathie pour Bouaké Koumasi, en demandant ce qu'elle pourrait bien préparer pour ce « cannibale ». Elle se défendra en affirmant que le professeur ne l'aimait pas non plus, depuis un certain service que celui-ci avait refusé de lui rendre.
2) Elle pourra apprendre aux aventuriers que lorsque le professeur allait à la chasse, il emportait des paquets de rations pour trois personnes au moins.
3) Elle se rappellera aussi de l'époque ou le professeur prenait ses repas dans sa chambre, et ou il mangeait tout autant.
JOSEPH LEARY est à la fois jardinier, menuisier, plombier, etc.... Il est assez âgé, un peu bourru et boit fréquemment de l'alcool. Il sera surtout disposé à parler près d'un bon verre où lorsqu'il travaille dans le jardin, moments où il se détend un peu.
1) Les plantes qu'il cultive dans la serre sont vraiment bizarres : plusieurs sont carnivores, et il a par hasard fait brûler une des plantes avec les cendres de sa pipe. Les vapeurs lui ont fait perdre conscience.
2) C'est son matériel de chasse que le professeur utilisait, ravi à la suite d'un safari en Afrique, bien que le professeur ait été piètre chasseur.
3) Leary connaît l'emplacement de la petite maison de chasse du professeur, mais cette information ne devrait-être révelée que si la situation est vraiment bloquée et que vous voulez faire découvrir aux aventuriers le repère du professeur Nathaniel.
MAXWELL PALMER est le chauffeur. Outre ses talents de conducteur, c'est un jeune homme assez athlétique, mais un peu ténébreux et renfermé. De tous les domestiques, Palmer est celui qui porte le professeur le moins bien dans son cœur.
1) Palmer sera très surpris par la force que le professeur a dû déployer pour clouer toutes les portes et fenêtres. Selon lui, le professeur n'a pas pu faire ça tout seul.
2) Palmer apprendra aux aventuriers qu'il considérait le professeur comme assez dérangé. Plusieurs fois, il l'avait observé depuis le jardin, et l'avait vu se parler tout seul et faire de grands monologues.
3) Palmer se plaindra de la disparition d'un cric et notera par la même occasion que le grand cric a été huilé et utilisé.

Les invités

Les invités détiennent des informations qu'ils ne seront disposés à révéler qu'une fois certains événements passés, et avec réticence, ou une fois le professeur Nathaniel capturé.
BOUAKE KOUMASI est un haut fonctionnaire du gouvernement du Liberia. Lors de l'explusion du professeur Nathaniel, il se trouvait compromis dans une affaire de pots-de-vin, et ne voulut pas intervenir en faveur du professeur, qu'il connaissait depuis la première expédition de celui-ci au Liberia. Il est maintenant vice-consul du Liberia aux Etats-Unis.
Suite à l'événement X, Koumasi sera disposé a révéler aux aventuriers que le professeur avait gardé un certain amertune vis-à-vis de Winston Sheffard, qu'il rendait responsable de l'échec d'une expédition au Cong belge.
Suite à l'événement XII Koumasi apprendra aux aventuriers qu'il se trouvait compromis dans une affaire louche lors de l'expulsion du professeur du Liberia, et qu'il ne voulut pas intervenir en faveur du professeur pour cette raison, et qu'il pense que le professeur lui en voulait.
JONATHAN BAFFIELDS est un riche collectionneur/revendeur d'antiquités. Il a connu le professeur au cours d'une vente d'antiquités, ou lui et Nathaniel convoitaient le même lot. Lorsqu'il s'en fit acquéreur, il revendit les objets à très haut prix à un collectionneur qui refuse de les exposer. Or, Nathaniel est convaincu que ces objets pourraient confirmer ses théories, un peu tombées en désuétude. Baffields est la première victime. et il ne pourra rien révéler.
JULIUS EDMONTON est un jeune archéolgue qui s'est rapidement taillé une solide réputation dans ce milieu non sans l'aide du professeur Nathaniel. Il a alors réussi à publier un livre qui fut un coup d'éclat révélateur de son talent, mais qui contredisait totalement les théories du professeur Nathaniel.
Suite à l'événement IX, Edmonton pourra apprendre aux aventuriers les circonstances de la rencontre entre le professeur Nathaniel et Baffiels, et la rancune sous-jacente à cet événement.
Suite à l'événement XI , Edmonton pourra apprendre aux aventuriers que Mortimer Edwardson et Basil E. Nathaniel se connaîssaient depuis l'université, qu'ils avaient toujours été rivaux depuis, et que Edwardson avait toujours semblé être le vainqueur de cette compétition.
MORTIMER EDWARDSON : est un archéologue célèbre. Depuis le collège, il connaît Basil E. Nathaniel et a toujours eu la chance qui manquait à ce dernier : des meilleurs notes au collège, des études plus brillantes plus de livres publiés, des théories plus reconnues, une plus grande gloire et plus d'argent. Si un personnage à découvert l'information XI et demande à Edwardson quelle place il a occupé au concours, il reconnaîtra avoir été premier « grâce à un petit coup de chance ».
Suite à l'événement VIII, s'il est interrogé au sujet de Julius Edmonton, il apprendra aux aventuriers que celui-ci est parvenu dans le milieu archéologique grâce au professeur Nathaniel et qu'il a ensuite écrit un livre contredisant totalement les théories de celui-ci.
Suite à l'événement IX, Edwardson pourra apprendre aux aventuriers les circonstances de la rencontre du professeur Nathaniel et Jonathan Baffields, et de la rancune sous-jacente à cet événement.
WINSTON SHEFFARD est un riche dillétant qui se passionne pour l'archéologie, les safaris et l'exploration. Sa négligence et son insouciance ont provoqué l'échec d'une

expédition qu'il dirigeait avec Nathaniel.

Suite à l'événement VIII, si on l'interroge au sujet de Bouaré Koumasi, il apprendra aux aventuriers qui celui-ci a refusé d'intercéder en la faveur de Nathaniel auprès de son gouvernement lors de l'expulsion de celui-ci.

Note: si vous voulez encore compliquez l'aventure, vous pouvez faire donner des informations fausses par les PNJ.

DEROULEMENT GENERAL DE L'AVENTURE

Cette aventure a volontairement été laissée en grande partie à la charge du maître du jeu. C'est lui qui doit animer l'aventure avec les éléments donnés. Tout d'abord, les personnages pourront explorer la maison, sans obligatoirement se douter du mystère. Puis le lendemain, leur rencontre avec les domestiques devrait s'avérer difficile, et il faudra que la disparition de Basil E. Nathaniel soit découverte. Durant les jours suivants, les personnages pourront éplucher les informations contenues dans la maison, et au fur et à mesure de leur conversation avec les personnages non-joueurs, ils pourront aussi apprendre des détails intéressants. C'est cette partie qui est le plus laissée au jugé du maître du jeu. Il devra décrire les discussions avec les personnages, et veiller à ne distribuer les informations que parcimonieusement pour stimuler les joueurs. Les réactions des personnages non-joueurs devront aussi être déterminés par le maître du jeu, et si, à force de discussions, la police est quand même prévenue, l'unique policier local s'avèrera inefficace, et bâclera son travail (tout en interdisant aux occupants de la maison de quitter les environs). Vous pouvez-même leur causer des ennuis avec une force de police plus importante, si toutefois ils ne résolvent pas l'affaire eux-même (mais ils sont bien capables de se débrouiller tout seuls!).

Les meurtres sont exécutés par un noir africain Ubangi, un véritable géant. Celui-ci surveille la maison, rôdant (très discrètement) autour et attendant le moment propice pour frapper. Les meurtres seront théoriquement commis, au rythme de un par jour, mais si les personnages exercent une surveillance serrée, Ubangi saura attendre son heure, et il profitera du premier moment où sa victime sera seule. Sinon, il utilisera une poudre somnifère et éliminera toute personne présente.

Eventuellement, les aventuriers devraient réussir, soit à confronter Ubangi, soit à le suivre, de préférence avant l'assassinat de Bouaké Koumasi (voir événements XIII et XIV). Notez que Leary et Palmer auront enlever les planches clouées aux fenêtres dès le premier jour.

A - Ubangi.

STR = 25, CON = 20, SIZ = 25, DEX = 15, CHA = 5, POW = 10, INT = 1, EDU = 13, SAN = 0.

Fist/Punch 95 % 1d3 + 2d6, *Parry :* 75 %, *Head/butt* 95 % 1d4 + 2d6, *Kick* 95 % 3d6.

Lance 75 % 1d8 + 2, *Impales, Breakage* pts: 12. Sorts : aucun.

Skills : *Listening :* 75 %, *Spot hidden Object* 75 %, *Tracking* 75 %, *Hide* 90%, *Move quietly* 90%, *Dodge* 75 %, *Jump* 75 %, *Swim* 75%.

Armes: lance, Sarbacane avec poudre somnifère (jet de résistance sur constitution contre 20 ou évanoui). Il aura sur lui 10 doses de ce poison gazeux, inodore et incolore.

B - Ubangi.

WT = 1, WL = 20, STR = 40, DFT = 30, SPD = 30, HLH = 40, CDA = 4, DRT = 70.

Skills : *Climbing* (17), *Jumping* (17), *Running* (17), *Swimming* (17), *Steath* (20), *Tracking* (15), *Spear* (20), *Brawling* (20/5), *Pistol* (15), Armes : lance, WDM : 2, L, Sarbacane à somnifère (poison, *Vector :* aérosol, *Strenght :* 25, *Incubation period :* 2d10 secondes, *cycle time* : 1 seconde, type : *Narcotic).* Il aura sur lui 10 doses de ce poison inodore et incolore.

Ubangi est un noir que le professeur a connu durant un voyage en Afrique (le dernier en date). Bien qu'Ubangi soit fou, des traces d'homme civilisé subsistent (comme sa connaîssance du pistolet). Il semble que Ubangi ait été un soldat, mais ce n'est plus qu'un pantin aux mains du professeur Nathaniel.

CONCLUSION

Le professeur Basil E. Nathatniel avait une bonne raison de se venger de chacun de ses cinq meilleurs « amis » : Edwarson était son rival de longue date, Edmonton avait ruiné ses théories, Baffields vendit les objets qui auraient pu lui permettre de redorer son blason, Koumasi refusait obstinément d'intercéder en sa faveur, empêchant une expédition très importante, et Sheffard enfin, avait ruiné une expédition tout aussi importante. A la suite de son dernier voyage en Afrique, il rassembla les trois éléments de son plan : un livre de « magie » contenant les sorts adéquats, un soldat africain immense et fou, et un défaut de construction de sa maison. Il cacha Ubangi dans sa cabane de chasse puis dans sa maison, congédia ses domestiques pour trois jours, et fit clouer les portes et fenêtres par Ubangi. Il monta dans la salle de magie, fermant derrière lui les portes, prépara la pièce (les empreintes furent faites avec des cartons), et, à l'aide d'Ubangi et d'un grand cric, il souleva le toit qui était simplement posé!. Puis il le fit tenir avec un autre cric, descendit à l'extérieur à l'aide d'une corde, et Ubangi, qui suivait, tira la corde et le cric, remettant le toit en place (c'est la lumière qu'aperçurent les aventuriers).

Et les meurtres pouvaient commencer...

A — Voici les gains (ou pertes) de santé mentale *(Sanity)* en fonction du déroulement de l'aventure :

Pour avoir fini l'aventure : + 5. Pour le meurtre de: Bouaké Koumasi : - 1, Jonathan Baffields : - 1, Julius Edmonton : - 1, Mortimer Edwardson : -1, Winston Sheffard: - 1.

Pour la mort de : Ubangi : -1, Nathaniel : - 2.

Pour l'évasion de : Ubangi : - 2, Nathaniel : - 4, Pour avoir résolu le mystère de la disparition dans la salle de magie (tout seuls) : + 3.

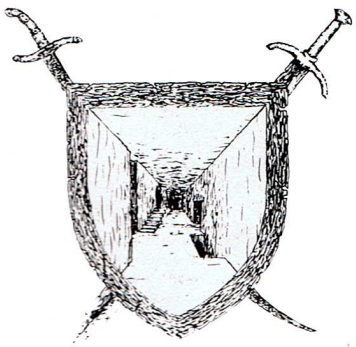
Pour la capture de: Ubangi : + 0, de Nathaniel après le premier meurtre: + 2, le deuxième : + 1, le troisième: + 0, le quatrième : - 1, le cinquième : - 2.

Basil Everest Nathaniel est un homme âgé, frêle et mince, très doué pour l'archéologie, mais à l'esprit trop compliqué. Il se sert d'un 45 automatique, qu'il manie à 60 % (CC 15).

B — Les aventuriers de Daredevils pourront avoir une récompense monétaire de la part de chacun des personnages, en plus de leur gratitude éternelle (n'oubliez pas que Sheffard est explorateur, Baffields riche, Koumasi influent, et Edmonton et Edwardson des archéologues compétents.

Basil E. Nathaniel est un homme âgé, frêle et mince, très doué par l'archéologie mais à l'esprit trop compliqué. Il se sert d'un colt New Service 45 ACP (DD 42) et avec un BCS de 12.□.

Martin Latallo



1er championnat de France de

LÉGENDES

les 15 et 16 septembre de l'an de grace 1984 à nancy

animations
- ~tournois de légendes (maîtres et joueurs)
- ~concours de figurines peintes
- ~démonstration de jeux de guerre (figurines)
- ~exposition de dessins
- ~nombreuses personnalités invitées

récompenses
- ~un baiser de dame fabienne
- ~un micro-ordinateur
- ~des voyages
- ~des jeux, figurines, etc...

organisé par : l'ICN, la cour des miracles, la guilde des légendes - patronné par jeux descartes

renseignements et inscriptions : bde de l'icn, 4 rue de la ravinelle 54000 nancy

La Lune Vague

SCÉNARIO pour AD&D CASUS BELLI

Introduction pour M.J.

Ce module est prévu pour un groupe de 5 à 8 aventuriers d'un niveau variant entre 5 et 7. Nous conseillons au M.J. de le lire en entier avant de le faire jouer. A premier abord, sa présentation peut dérouter, mais avec un minimum d'effort, vous serez en mesure d'assembler ce puzzle. Les points obscurs s'éclairciront d'eux-mêmes à mesure qu'avance la lecture. Des détails secondaires ont été volontairement ignorés à cause de la place concédée au module. Le background des nons-joueurs est présenté dans *« Histoire et Trames »*, ils doivent être étudiés avec la plus grande attention. Le *« Synopsis »* servira comme fil conducteur mais les M.J. doivent constamment l'ajuster en fonction des *« événements irrévocables »*. Nous recommandons aussi aux maîtres de restreindre l'utilisation des sorts divinatoires.

Cette aventure se déroule en Alarian, royaume décrit dans Casus Belli n° 13, mais vous pouvez bien sur l'introduire dans vos campagnes. Faute de place, nous vous laissons la charge de dresser certains plans ; si vous manquez de temps pour cela, le plus simple est d'utiliser des plans ou cartes d'autres modules avec quelques modifications s'il y a lieu.

LA LUNE VAGUE

Shaïa-Daod ;

Il y a bien des siècles...

« L'horizon s'est obscurci comme à l'approche de l'orage. De l'Est à l'Ouest, un nuage continu de poussière s'avance, irrésistible sur Norven. Ils arrivent par milliers, sur leurs tricératops à fourrure d'argent, et la terre vibre sous leur pas tel un martelement ininterrompu de tonnerre.

C'est le prélude à la grande invasion des *Gzars*. Comme un torrent de lave, elle va embraser la riche province de Norven.

Personne en Alarian ne pense que ces stupides géants à fourrure rousse, de plus de 9 pieds de haut, sont capables de se rassembler en une armée compacte. C'est compter sans **Vork,** grand chef charismatique dont la seule voix suffit à effrayer mille hommes et leurs chevaux.

L'impréparation est totale dans l'armée d'Alarian. Batailles après batailles, villes après villes, elle doit reculer devant cette masse inhumaine, laissant derrière elle des rivières de sang et des montagnes de corps. »

Puis c'est la bataille de Shaïa-Daod. « Shaïa-Daod se trouve dans une région formée de marécages et de petits cours d'eau où, espère-t-on, les tricératops de Gzars s'enliseront facilement. C'est là que va se livrer la plus grande bataille qu'aient jamais connu Alarian.

Telle une vague sur un château de sable, les Gzars déferlent sur la cité, mais comme la vague qui va mourrir sur le sable, l'armée de Vork ira expirer à Shaïa-Daod. »

D'après des récits, la bataille dura sept jours et sept nuits.

« La foudre tombe ininterrompue durant trois heures sur Shaïa-Daod, délogeant les Gzars des fortifications, car les Dieux après les avoir abandonnés sourient aux Alariens. Vagues après vagues, soldats et mercenaires escaladent ces horribles montures embourbées pour aller chercher les Gzars. Ils meurent par grappes entières sous les coups des terribles cimetères. Puis c'est la fin de Vork dans un ultime charge des mercenaires réunis par le roi Alarien en personne. Sans chef et décimés, les Gzars survivants se retirent au-delà de la passe de Kraod. De Shaïa-Daod, seuls restent les vestiges d'un temple. »

La paix règne depuis sur Norven, et avec la paix, la prospérité. La province est devenu, depuis, le grenier de tout le royaume d'Alarian.

II « LA LUNE VAGUE »

Avec la prospérité ont grandi des cités, mais aussi des guildes au nom lugubre. Parmi ces dernières, la plus puissante d'entre toutes la guilde de la « lune vague ».

De mémoire d'homme, nul n'a jamais perçé son mystère, nul ne connaît l'histoire de la « lune vague ». Elle doit naître avec les fondations de Tzagid. Elle croit en renom et en puissance avec le nombre de pillages et d'assassinats. « L'Ombre de la Mort », (tel est le nom que porte tout chef suprême de la guilde) est mandaté pour le laps de temps s'écoulant entre deux éclipses lunaires. L'élection du nouveau chef a lieu à chaque éclipse. Le prétendant au titre de « L'Ombre de la Mort » doit effectuer le « parcours » souvent fatal avant d'aller affronter dans un combat sans merci le chef en place. Le vainqueur sera chef suprême de « La Lune Vague » jusqu'à la prochaine éclipse.

L'Identité de « L'Ombre de la Mort » reste un mystère pour tous ses pairs car il n'apparaît qu'en de rares occasions, masqué et toujours dans la pénombre.

III Sampa.

« Ils sont enthousiastes, pourtant, quand les éclaireurs sont revenus leur annoncer des traces d'un groupe de Gzars. A 200 ils sont partis, et ils ont bien vite retrouvé les traces de ces maudits Gzars. »

« Il neige abondamment ce jour là » se souvient encore aujourd'hui **Sampa,** *« Les chevaux s'enlisent jusqu'au poitrail. Les traces bien nettes au début, s'estompent. Il faut bien se résigner à rebrousser chemin vers Kraod. »*

Mais Sampa s'obstine. C'est sa première mission à la tête de cette troupe d'élite de mercenaires, braves de tous les braves. Il croit à sa chance. Il faut absolument qu'il rentre avec un trophée ou deux et ce sera une nouvelle promotion, car la chasse aux Gzars est une mission périlleuse. Jamais personne n'a osé s'aventurer aussi loin dans ce pays immaculé. Sampa est un ambitieux et ces traces sont bien réelles, ils ne doivent pas être bien loin. Mais...

A pas feutré, il arrive, ce blizzard. La compagnie entière est surprise. Impossible de trouver refuge, tout est blancheur autour, pas une hauteur, pas une anfractuosité où se mettre à l'abri. Aveuglés, les hommes se perdent, personne ne retrouve personne. On hurle de tout côté. Les chevaux s'enfuient dans tous les sens. Cela semble interminable!

Quand le blizzard faiblit, Sampa n'en croit pas ses yeux. Des 200 hommes, seule une douzaine a survécu, et demi gelée. Le reste de la compagnie semble englouti par cet océan cotonneux. Plus un seul des douzes chevaux qui transportent les vivres, et ils sont à 2 jours de marche forcée de l'avant poste.

Il est inutile de vous narrer la suite. Quand Sampa arrive, seul, devant la muraille de Kraod, avec trois doigts en moins à la main gauche. il décide de l'escalader de nuit pour s'enfoncer dans l'oubli. Les années passent. On le retrouve tantôt à *Talbeth-Hav,* ville grouillante, tantôt dans telle autre cité tel un mort-vivant plié en deux par cette « honte ». Et puis c'est le miracle! Il se retrouve chef de gardes, puis commandeur de la garde de Mirka pour enfin devenir conseiller auprès de ce dernier. Une main invisible, tel le destin, semble le guider. Cette main, c'est Lisa!

IV Lisa.

Tout le monde à Tzagid connaît **Lisa,** cette tenancière de l'auberge *« La Lune »* — elle s'appelle maintenant, l'auberge de *« La veuve au cœur volant »* — personne n'a trop cmpris pourquoi elle s'est entichée de ce trois fois moins que rien. Toujours est-il qu'elle a des relations, cette Lisa, et des relations occultes. Son mari, que personne ne connaît, est quelqu'un d'important dans Tzagid. Il est « L'ombre de la mort ». Lisa place son protégé là où il y a de l'avancement. Elle l'introduit dans la guilde où Sampa se fait vite une place de choix, beaucoup plus, d'ailleurs par ses propres capacités que grâce à Lisa. Du temps passe, et voici Sampa à la tête de cette guilde.

V. Le secret d'Azakkha.

Il a 15 ans, peut-être 16 et il n'est rien. Orphelin très tôt, il a dû survivre grâce à de petits larcins. Ce soir-là, comme tous les soirs, il se poste dans une rue bien sombre et déserte attendant un passant imprudent, puis il Le voit devant lui. « Il » a le visage caché par un capuchon, et dit ceci :

« Jeune homme, je sais qu'un jour tu auras grand besoin de secours. Ce jour là, tu ouvriras cette fiole et elle t'aidera, mais en échange elle aura ton âme. »

Depuis ce soir-là, **Azakkha** porte toujours autour du cou cette petite fiole.

Puis il fait la connaissance de **Morgonine,** personnage vantard mais généreux, qui le considérera comme un ami, et que lui considère comme un père.

Morgonine est puissant au sein de la « Lune Vague ». Combien d'assassinats a-t-il pu commettre, personne ne saurait nous le dire. A présent, il s'estime assez mûr pour aller affronter ce Parcours de la Mort et vaincre l'ombre.

Dans dix jours ce sera l'éclipse lunaire.

VI Maifa et Eyrendin.

Maifa, grand prêtre de Tzagid, exerce le pouvoir dans la province de Norven depuis déjà quinze ans. Depuis longtemps, il n'a de cesse d'influer sur la conduite décadente de **Mirka,** et en ce faisant, s'est attiré la haine des conseillers de ce gouverneur.

Eyrendin, hors-la-loi au grand cœur, personnage haut en couleurs, hante les forêts de Norven depuis longtemps. Fidèle aux traditions de son antique classe, il vole aux riches pour donner aux pauvres.

Ce sont ces deux personnages, fortes personnalités, qui se rencontrèrent un soir sur le parvis du Temple du premier alors qu'il venait de surprendre le second en pleine opération de « visite nocturne ». De cette rencontre, pour le moins inoportune, devait naître une solide amitié entre les deux hommes, dont l'ethique et les idéaux se rapprochaient. Mais les conseillers de Mirka, hommes sans honneurs, supportés par les riches de la région, las des combinaisons de Maifa et Eyrendin, décidèrent de tourner cette amitié à leur avantage. Une nuit, nos 2 héros surpris ensemble, furent tous les 2 emmenés et condamnés à mort. Maifa trop vieux pour s'évader « se donna la mort » (feign death), mais Eyrendil s'échappa avec son brio habituel.

Trois jours plus tard, comme convenu, Eyrendil se rendit au cimetière pour y rechercher son ami...

CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS IRREVOCABLES.

(J00 est le jour de départ des joueurs d'Yfond)

J-03 — Arrestation de Maifa et d'Eyrendin.

J-02 — Evasion d'Eyrendin et annonce de la mort de Maifa.

Note : Maifa a jeté sur lui-même le sort de « feindre la mort » *(Feign death).* Eyrendin devrait le libérer du caveau réservé aux grands prêtres.

J-01 — Enterrement de Maifa.

J00 — Les joueurs quittent Yfond. Assassinat de Morgonine. Décision prise par Azkkaa de venger Morgonine.

J 01 Disparition d'Eyrendin.

Note : Eyrendin s'est rendu dans la nuit précédente au cimetière de Tzagid, voulant libérer Maifa. Il s'est fait surprendre par **Shira,** gardien du lieu. Il est maintenant sous son contrôle (mental).

J02 Effondrement d'une partie de la muraille de Kraod. Des Gzars serait infiltré dans le pays.

J03 — Rumeurs concernant l'arrivée des Gzars. Exode de la population vers le sud.

J04 — Mobilisation de l'armée de mercenaires. Elle quitte Tzagid pour le nord.

J05 — Mirka est blessé dans une tentative d'assassinat. La chasse aux Gzars commence. Sampa quitte Tzagid pour Shaîa-Daod.

J06 — Les Gzars attaquent un petit village. Rencontre secrète entre Sampa et un chef Gzar (pour renverser le gouverneur Mirka).

INFORMATIONS DE TYPE A

— Mirka est un incapable, débauché manipulé par ses conseillers.

— Eyrendin est un minable qu'essaie de monter une guilde concurente.

— Le chef de la guilde serait Lisa en personne.

— La guilde n'a point de ralliement fixe.

INFORMATIONS DE TYPE B

1) Ils semblerait que la **forêt enchanteresse** soit peuplée de créatures maléfiques, qui auraient fait un pacte avec les brigands (5 %-10 %-85 %)*.

2) Shaïa-Daod serait peuplé la nuit de créatures d'outre-tombes revenant sur terre venger leur mort violente (0 %-5 %-95 %).

— La Lune Vague se trouve à Tzagid même (80 %) ou dans les caveaux du cimetière (20 %), (40 %, 30 %, 30 %).

— Le chef de la guilde serait 1) le gardien du cimetière (20 %).

2) Mirka en personne (50 %) Eyrendin (30 %), (10 %, 60 %, 30 %),

— Le gardien du cimetière (Shira) fait des sacrifices humains. C'est un possédé du démon (20 %, 30 %, 50 %).

— Eyrendin est le défenseur de la veuve et de l'horphelin (3 %, 5 %, 92 %).

— Ce qui arrive à Maifa est un coup monté contre lui par Mirka (15 %, 10 %, 75 %).

— Les Gzars sont des démons géants chevauchant des dragons (0 %, 0 %, 100 %).

— Le nom du chef de la guilde est *l'Ombre de la mort* (30 %, 20 %, 50 %).

— Mirka est un gouverneur, oppresseur, levant trop d'impôt pour entretenir ses débauches (0 %, 3 %, 97 %).

*Le 1er pourcentage donne les gens qui ne savent pas, le deuxième ceux qui racontent n'importe quoi. Le 3e donne l'information.

SYNOPSIS (fil de conduite)

EV00 Les joueurs quittent Yfond pour Norven.

EV01 — Ils arrivent devant le fleuve sans encombre. Une demi-douzaine de personnes s'y retrouvent avec parmi eux Azakkha et Morgonine. En attendant l'arrivée de la barge, ce dernier joue à un jeu de hasard avec des P.N.J. de second ordre, tandis qu'Azakkha regarde distraitement la scène. En s'approchant, un des personnages peut remarquer que Morgonine triche. S'il l'accuse de tricheur, sortir du synopsis pour aller à la SEQ01.

EV02 — Vingt minutes après l'arrivée des joueurs, la barge arrive. Les gens s'embarquent en même temps que nos aventuriers.

EV03 — La barge arrive à l'autre rive, et si (non SEQ01)* alors Morgonine propose de faire un bout de chemin avec nos faux marchands. Il est gai et bavard car son grand jour est proche. Il ne se doutera pas de la fausse identité des joueurs. Il les quitte au bout d'une demi-heure de marche, vue la lenteur de la charette. Il leur conseille, avant de l'élancer au galop de contourner la forêt enchanteresse.

Il leur donne rendez-vous à l'auberge de la « Veuve au cœur Volant ».

EV04 — Si (SEQ01) la barge arrive à l'autre bord, Morgonine monte précipitamment sur son cheval ; avant de s'élancer au galop, il promet aux joueurs qu'il saura les retrouver.

EV05 — Attaque des brigands. Aller à la SEQ2.

EV06 — L'événement ne se produit que si les joueurs sortent vivants de la SEQ02. Aller à la SEQ04.

EV07 — Les joueurs arrivent devant la forêt enchanteresse. Aller à la SEQ04.

EV08 — Prévoir l'évasion des joueurs s'ils sont capturés par les brigands.

EV09 — L'enterrement de Morgonine. Allez à la SEQ05.

EV10 — Les joueurs sont en route pour Tzagid. 5 tirages du tableau des monstres aléatoires avec + 3 aux dés pour la nuit (utiliser la colonne A).

EV11 — Ils arrivent devant la forêt de Mirkham.

EV12 — Les personnages se retrouvent à l'intérieur de Tzagid. Allez au paragraphe *Tzagid.*

EV13 — Nos héros quittent Tzagid pour Shaïa-Daod. 3 ou 5 tirages du tableau des monstres aléatoires (utiliser les colonnes B), suivant les tempéraments des M.J.

EV14 — Ils arrivent à un kilomètre de Shaïa-Daod. Ils sont rejoints par Azakkha qui leur demande de s'introduire à l'intérieur du labyrinthe une nuit avant celle de l'Eclipse lunaire. Il leur indiquera l'emplacement précis.

EV15 — Si les joueurs sortent vivants du labyrinthe, alors ils assistent au tournoi entre le prétendant et « l'Ombre », Lisa sera l'arbitre. Toute la Guilde s'y retrouve, masquée.

EV16 — Fin du tournoi, si le prétendant se retrouve vainqueur, Lisa lui présentera une coupe de vin avec un poison mortel. Elle essaiera de s'enfuir ensuite. Si Sampa sort vainqueur, il exultera sa joie.

EV17 — 3 minutes après la fin du tournoi, une clameur s'élèvera à l'extérieur du temple. Eyrendin et ses compagnons escaladent les murs d'enceintes pour porter secours à nos joueurs. Profitant de la confusion, Lisa tente là un assassinat sur le prétendant si celui-ci sort vivant à l'épreuve. Notons ici que cet événement est conditionné par les actions antérieures des joueurs.

Fin de l'aventure.

**Si (SEQ 01)* signifie bien sûr « si la séquence 1 a eu lieu », et *si (non SEQ 01)* si « cette séquence n'a pas eu lieu ». Ici par exemple « si aucun aventurier n'a accusé Morgonine de tricher ».

MONSTRES ALEATOIRES

	TABLEAU A	TABLEAU B	
3D6		*JOUR*	*NUIT*
3-10	RIEN	RIEN	RIEN
11-12	19 loups	2 anhkheg	16 chauves-souris géant (fiend folio)
13	3 loups d'hiver	1 remorhaz	2 tigres à dent de sabre
14	1 anhkheg	2 Gzars + tricer atops	2 gargouilles + 4 sghast + 8 ghoules
15	2 ours des cavernes	3 aigles géants	2 wyvern
16	3 displacer beast		1 will O the wisp
17	1 rhinocéros à fourrure	rien	7 Hell hound
18	1 remorhaz		3 morts vivants de C.B.

LES SEQUENCES

SEQ 01 — L'INDIGNATION DE MORGONINE.

01 — Il est outragé par le fait que ses simples marchands puissent oser le dénoncer. Il demande à ce que l'acccusateur fasse des excuses. Azakkha du regard fait comprendre à l'accusateur de se plier à la demande de Morgonine. S'il ne le fait pas, Morgorine dégaine et réclame un combat régulier d'homme à homme. Il attaquera jusqu'à la mort de l'accusateur. Azakkha surveille les autres joueurs.

02 — Un des N.J. lance une dague empoisonnée sur Morgonine pendant qu'il a le dos tourné et le touche. Azakkha le tue d'un coup d'épée.

03 — Moronine chancelle sous l'effet du poison, son ami lui fait boire un antidote tout en demandant sur un ton neutre, aux personnages d'aller se réfugier ailleurs!

04 — Morgonine s'est rétabli au bout d'un quart d'heure.

SEQ 02 — L'ATTAQUE DES BRIGANTS.

Ils sont au nombre de 15 (5 × 1er niveau, 4 × 2nd, 3 × 3e, 2 × 4e, 1 × 5e) ils attaquent comme des guerriers.

01 — Les joueurs voient arriver un groupe de cinq cavaliers. Tout à coup, surgissent de la neige des brigants vêtus de blanc et arcs bandés.)

02 — Le chef, à cheval, somme les aventuriers de jeter leurs armes et de livrer tout ce qu'ils possèdent, armes et richesses.

03 — Si les joueurs refusent. Les brigands tirent 2 × 8 flèches vers les joueurs avant de passer à l'attaque. Ils attaqueront jusqu'à ce que les joueurs déposent leurs armes.

04 — Les brigands se retirent vers la forêt enchanteresse une fois récupérés la charette et les armes.

SEQ 03 — SALESSA ET SON OURS.

Salessa revient d'un long voyage dans le sud du pays. Il a été chargé par Eyrendin d'aller revendre un objet volé de grande valeur (5.000 P.O.).

01 — Salessa avec son ours, a assisté à toute la scène. Il se réjouit intérireurement que ses riches marchands soient dépouillés mais il n'aime pas ces brigands qui portent préjudices à sa fonction de défenseur de la veuve et de l'orphelin. Aussi, il leur parle sur un ton neutre.

02 — Si les joueurs réussissent à l'émouvoir car il a le cœur tendre, Salassa leur propose de les guider vers un hameau proche (à créer par le M.J.) où ils vont pouvoir récupérer. Il donne aux joueurs une P.O. s'ils n'ont plus rien.

03 — Salassa quitte nos « marchands » en leur donnant une adresse où ils pourront le retrouver : *l'auberge du coq qui chante.*

SEQ 04 — LA FORET ENCHANTERESSE.
Elle abrite une entité vivant à l'intérieur des arbres et des *Doppleganger.* L'entité a des pouvoirs d'illusionniste.
01 — Les traces des brigands sont très difficiles à trouver. A un moment donné, les joueurs les perdent complètement. Ils leur semblent avoir tourné en rond depuis un certain temps.
02 — Les joueurs sont attaqués par 5 doppleganger qui ont réussi à prendre le physique de 3 ours.
03 — Arrivé devant des arbres d'allure bizarre les joueurs doivent jeter un jet de protection (à-4) contre le sommeil.
04 — Les joueurs endormis voient dans leurs sommeil un *Night Hag* qui les forces à aller trouver un rubis incrusté à la tête de la reine des fourmis géantes. Voir plus loin pour la fourmillière géante. Les joueurs sont réveillés au moment où ils sont attaqués par les fourmis géantes.
05 — Les joueurs éveillés voient apparaître un spectre (que le clerc ne peut jamais tourner) qui les attaque. Le spectre est illusoire et peut encaisser 34 P.C. Il disparaît, ses P.C. épuisés, un *Spite* apparait et attire les joueurs vers l'arbre où vit l'entité. L'arbre possède des lianes mouvantes (10) qui enserrent ses victimes (causant 1D8 de dommage/rnd). Les lianes attaquent comme un monstre à 5D8. L'arbre possède 83.P.C. le feu lui cause double dommage. L'entité est détruite si l'arbre l'est.
06 — **La fourmillière géante** est recouverte d'une épaisse couche de neige. Elle a 10 m de diamètre. Le joueur qui y grimpe ouvre une brèche dans la fourmillière et s'y engouffre complètement. 31 guerriers 62 ouvrières et la reine (68 P.C.) y hibernent. L'intrus les réveille. Elles souffrent des pénalités à leur dé d'attaque de la manière suivante : -4 au 1er round, - 3 au second, -2 au 3e, 1 au 4e, à partir du 5e elles attaquent normalement. Le froid de l'hiver leur cause 3 P.C. de dommage par round. *Remarque :* Les fourmis géantes pourchassent aussi les autres joueurs qui se trouvent à l'extérieur. La reine possède un rubis de la taille d'un œuf incrusté à son front. La pierre possède les propriétés magiques suivantes : *Résistance au feu* de façon permanente, *neutraliser le poison* au porteur, *transformer la pierre en boue* 1 fois tous les sept jours, 1 fois pour toute le pouvoir *d'aller sur le plan de l'éther* (durée : 1 heure).
La pierre perd de sa magie une semaine après avoir quitté la tête de la reine.
07 — Le repaire des brigands — la création est laissée à l'imagination du M.J. 30 brigands (du 1er au 6e niveau) s'y trouvent. Ils le quitteront une fois se sachant découvert.
SEQ 05 — AZAKKHA
01 — Azakkha récupère sur Morgonine un pendentif que porte tout membre important de la guilde et une lettre. La lettre annonce la date du tournoi.
02 — Azakkha enterre Morgonine.
03 — Azakkha allume un feu et chauffe à blanc son épée. Il se crève un œil.
04— Azakkha reste prostré, l'air pensif avec dans sa main la « fiole ».
05 — Il ouvre la fiole et tombe évanoui.
06 — Réveillé, il demande aux personnages de le tuer dans sept jours quoiqu'il advienne. Il ne révèle pas le secret.
07 — Il donne rendez-vus aux aventuriers à l'auberge de *« la veuve au cœur volant »,* et les quitte. Une force maléfique l'envahit. Il est encore Azakkha, mais bientôt il ne le sera plus.
Il a 1 % cummulatif par jour d'être possédé par *Glabezu* c'est-à-dire 1 % le premier jour et 100 % le centième.
L'effet est irréversible. Aucun sort ne peut le sauver.

LES LIEUX IMPORTANTS

TZAGID

Quatre points de chute possible s'offrent à nos aventuriers :

1) Palais de Mirka.
La création du palais est réservé à nos M.J. Ils doivent prévoir 5 gardes de niveau 2 constamment aux côtés des personnages. Ils leur faut un round pour ameuter une dizaine d'autres gardes, dont un 5e niveau. Mirka est accompagné, de jour comme de nuit, de deux colosses de 5e niveau, grossiers (PC 38,41). La nuit, s'ils la passent au palais, leur porte est surveillée par 2 gardes de niveau 2, avec 1 round pour ameuter une dizaine de congénères.
**Comportement de Mirka face à nos joueurs.*
Mirka est constamment entouré de ses conseillers, dont Sampa (si celui-ci n'est pas parti pour Shaïa-Daod). Celui-ci reste discret pendant tout le long de l'entretien entre le gouverneur et les envoyés du Comte Waï. Les aventuriers remarqueront cependant qu'il manque à Sampa 3 doigts. Mirka refusera de se séparer de ses conseillers si les joueurs réclament un huis-clos.
Le gouverneur est un être peu stable à cause de ses excès de colère. Il maintiendra qu'il n'y a pas de trouble dans sa province, avec l'approbation de ses conseillers. Il n'aime pas que le ministre de la Guerre se mêle de ses affaires. Si les joueurs maintiennent sans preuves leurs dires, il les enfermera pour les relâcher une dizaine d'heures après avec des remords. Pendant ce temps, Sampa alias « L'ombre de la mort » mûrit son plan : Un groupe de 7 assassins (4 × 3e niveau, 3 × 4e niveau P.C. 13, 10, 11, 14, 23, 17, 16), suivent les joueurs à la sortie du palais, attendent le moment propice pour les liquider.

2) **L'Auberge du Coq qui chante**
L'auberge est morne. Tout le monde a l'air abattu. La raison est qu'Eyrendin n'a plus donné de signes de vie depuis la nouvelle de son évasion et Salessa se cache, de peur d'être arrêté.
Pour obtenir l'indication de l'endroit où se trouve le nain, les joueurs doivent donner le nom de son ours. Sinon, ils sont suivis pendant un certain temps par les compagnons d'Eyrendin :
10 voleurs (5 × 1er niveau P.C. 5,2,3,5,5,6,8,6,9,7,9).

3) **L'Auberge de la Veuve au cœur volant**
a) si Sampa n'est pas au courant de leur mission, ils peuvent obtenir les informations de type A s'ils « écoutent les bruits ».
b) si Sampa est au courant de leur mission, l'auberge se videra d'un seul coup de ses habitués. La porte se refermera derrière eux. 15 assassins (4 × 1er niveau, 4 × 2e niveau, + ceux qui les suivent déjà : P.C. 6, 6, 3, 5, 9, 8, 7, 8o + Lisa les attendent. Ils les attaqueront de toutes leurs capacités.
Ils mettront 3 rounds pour défoncer les portes. Les soldats du quartier seront invisibles.
Les joueurs ne trouveront aucune trace d'Azakkha à l'auberge, mais à la sortie un gamin d'une dizaine d'années leur demandera de le suivre sans donner d'explication. Ils les mènera chez un ami sûr d'Azakkha. Ce dernier est en plein désarroi, il veut de l'aide et il ne sait à qui s'adresser. Il demande aux joueurs de se rendre à Shaïa-Daod avant l'éclipse lunaire, si jamais ils proposent leur aide. Il dira vaguement que cela a un rapport avec la « lune vague ». A partir de là, Azakkha ne quittera plus nos joueurs, il les suivra à distance le plus discrètement possible.

3) Chez les habitués de Tzagid
Les M.J. doivent créer, de façon sommaire Tzagid et ses environs. Les joueurs ont la possibilité de se loger chez les habitants de Tzagid, moyennant espèces sonnantes.
Ils obtiendront chez ces gens des informations de types B. Notons ici que ces gens tremblent de tous leurs membres dès qu'on parle de la « Lune Vague ».

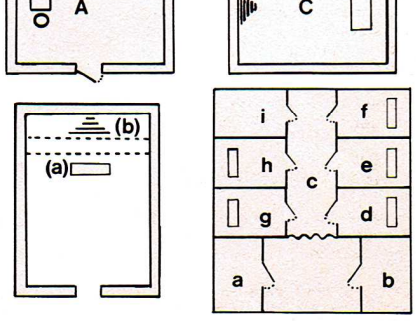
FORET DE MIRKHAM

C'est le domaine d'Eyrendin. Elle est dense. L'armée de Mirka n'ose jamais s'y aventurer. Elle est défendue par des *Treants,* des *Brownies* et des *Centaures.* Ils doivent être manipulés avec subtilité par les M.J.
Salassa (voir SEQ 03, ci-après) retrouve avec plaisir nos aventuriers, il oublie vite sa réserve. Il confie à nos joueurs qu'il n'a plus de nouvelle de son meilleur ami Eyradin. Les personnages ont la possibilité de lui tirer les vers du nez (dès sous le charisme) : Eyrendin serait parti faire des offrandes à Maïfa une nuit, depuis plus personne n'a de nouvelle de lui.

CIMETIERE DE TZAGID

1) **Shira le nécromancien**
Le gardien du cimetière s'appelle **Shira.** Il pratique, dans le plus grand secret, l'art de la nécromancie.
Quelques jours auparavant, il a surpris Eyrendin en effraction devant le caveau des grands prêtres. Par un sortilège, il a réussi à enfermer son âme dans une fiole (voir *magic jar)* qu'il ne quitte plus. Il se servira du corps d'Eyrendin pour attaquer les joueurs si ceux-ci se présentent la nuit pour libérer le grand prêtre Maïfa.
L'accès au cimetière de Tzagid est libre à tout le monde dans la journée, mais nos personnages comprendront vite qu'il n'est pas possible de pénétrer en effraction dans le caveau à cause du grand nombre de visiteurs et d'un groupe de gardes.
La nuit, à partir de 19 h le lieu est vide de toute personne à part deux minuscules *Homonculus* qui patrouillent, passant d'une tombe à l'autre dans la plus parfaite discrétion (P.C. : 13, 11 ; MM 1 page 53). En présence des intrus, ils essaieront de les mordre pour les endormir avec 95 % de surprendre. Avant 23 heures, Shira reste éveillé, il sera par conséquent prévenu télépathiquement. Après cette heure, les deux *Homonculus* iront le réveiller.
Shira ira se rendre compte de la situation *dans le corps d'Eyrendin* armé d'un arc et d'une épée longue accompagnée d'un chien d'enfer. *(Hell Hound* P.C. : 37 ; MM 1 page 31).
L'entrée du pavillon de Shira est gardé par un *Glyph* de feu (10 P.C.). En (a), dans l'antichambre, les joueurs peuvent découvrir une trappe sous la table. Elle donne sur la cave où vit réellement Shira. En (b), ils découvrent la fausse chambre de Nécro. Une statue (15 % de s'en rendre compte) se trouve à sa place dans le lit avec trois serpents venimeux (P.C. : 23, 25, 27, MM 1 page 88). Si le mannequin est poignardé, il s'en dégage un gaz soporifique qui endormira les joueurs pour (1d6 + 2) tours.
En (c), se trouve une table de sacrifice, 3 *gargouilles* (P.C. : 29, 17, 30 MM 1 page 42) et ils attaquent sans distinction, tout intrus. En (d), se trouve la vraie chambre de Shira. Toute personne s'y trouvant, est affectée d'une doub curse (reverse de bless). Shira met trois rounds pour réveiller deux morts-vivants de C.B. (2 points de structure chacun) qui sortiront de la terre en (c).
2) **Caveau des grands-prêtres**
Il est composé de deux niveaux :
Au niveau 1, se trouve la chapelle. Un autel (a) s'y trouve. En (b), un escalier descend au second niveau. L'entrée de l'escalier est bouchée par un champs de force empêchant toute personne ayant moins de 17 en force de le prendre (5e niveau pour le sort de *Dispell Magic).*
Au second niveau, le couloir (c) est masqué par un mur illusoire. En (a) se trouve une *momie* (P.C. : 31, MM 1 page 72).
En ouvrant la porte de (b), le joueur déclenche un *Fire Trap* (16 P.C.)
(d) à (i) contiennent chacune un sarcophage (i) est vide.
(d) est protégée par un sort de malédiction (voir sorts nouveaux).
(e) est affecté d'un sort de *(Darkness ».* L'ouverture du sarcophage déclenche automatiquement le sort de *Bigby's Clenched Fist.*
(f) contient le cercueil où se trouve Maïfa.
(g) est défendue par un Glyph *(Energy Drain,* 1 niveau).
(h) est défendue par une panthère invisible.
NOTE : Eyrendin sait exactement où se trouve le sarcophage de Maïfa. Seulement, étant possédé par Shira, il ne recouvre son « état normal » que s'il est tué par les joueurs, si la fiole de Shira est brisée et qu'ensuite un sort de « Raised Dead » est lancé sur lui. Eyrendin détient une information capitale : juste après son évasion, il arrive à intercepter un message de Sampa portant une missive dont le contenu est : *les Gzars doivent attaquer en masse Kraod vidant ainsi les garnisons de Tzagid. Sampa serait ainsi en mesure de faire « son coup d'état » juste après l'éclipse lunaire.*
Notre Robin des Bois demande donc

PAVILLON DE SHIRA
Le Necro



aux joueurs de porter cette lettre au gouverneur.
Anticipons ici : Sampa arrivera à s'échapper des gardes du gouverneur. Il s'enfuira vers Shaï-Daod. Nous demandons aux M.J. de préparer sommairement le cimetière du Tzagid avec son emplacement précis sur la carte.

SHAIA-DAOD

Les ruines de Shaïa-Daod sont complètement ensevelies sous une épaisse couche de neige. Seules, de-ci, de-là, se dressent quelques colonnes, seuls vestiges d'une grande cité. Un peu à l'écart, le temple de Shaïa-Daod, plus lugubre que la mort. L'approche de jour semble impossible à nos aventuriers (ils ont 95 % d'être repérés par des guetteurs).
La nuit, la blancheur de la neige évoque celle du linceul. La progression vers le temple semble être celle vers l'enfer. Les joueurs ont 35 % par tour de se trouver au-dessus d'une fosse commune d'où deux à trois *mort-vivants de C.B.* se dresseront pour les attaquer. 10 tirages sont nécessaires jusqu'au temple mais les M.J. ne doivent faire attaquer plus de 3 fois les morts-vivants sous peine de saturation.
Le temple est entouré d'un mur d'enceinte.
50 assassins s'échelonnant entre le 1er niveau et le 7e niveau, avec en plus Sampa, Lisa et Azzakha s'y trouvent.
Leurs chambres doivent être prévues, des tours de garde assurés. L'entrée du labyrinthe doit être localisée de façon précise. L'emplacement précis où aura lieu l'affrontement final se trouve à l'intérieur du temple même.
Comportement d'Azzakha à l'intérieur du labyrinthe
Il se comporte de façon digne. Son but final est de tuer « l'Ombre » qu'il soupçonne être l'instigateur de l'assassinat de son père adoptif Morgonine. S'il meurt, il ne peut être sauvé par le sort de « Raised Dead » et il ne peut être guéri de ses blessures par des sorts du genre « Cure » ou « Heal ». A sa mort, l'esprit d'un *démon de type III tentera de posséder (Magic Jar)* un des joueurs. Azakkha ne doit pas s'emparer de toute l'avant-scène, il doit offrir à nos aventuriers la possibilité d'un jeu actif. Agonisant, il confiera aux joueurs son terrible secret et l'histoire de la « Lune Vague ».

Le labyrinthe de la mort
L'entrée du labyrinthe est bouchée par une trappe. Tout au long des parois sont plantés des épieux prêts à empaler tout individu maladroit ratant une saillie lors de son escalade (dégât : 25 % des P.C. maximum du joueur). Le % de grimper du voleur doit être diminué de moitié. Les couloirs sont de 1.5 m de large et de 2.2 m de haut. Les combats dans ces endroits doivent être effectué à -2 pour une épée longue, -4 pour une épée à deux mains, + 1 pour une lance et + 2 pour une dague ou épée courte. Un seul joueur peut y combattre de front face à un monstre. Le parterre est formé de dalles cassées de 0.5 de côté. Sauf précision, le labyrinthe est dans une obscurité totale.
1) **Couloir A**
Une fois engagés dans le labyrinthe, les joueurs se retrouvent devant un escalier les amenant devant un couloir de 10 m de long. Celui-ci est sous l'effet du sort « *Continual Darkness* ». Si l'effet du *« ténèbre »* est contrecarré par un sort de lumière, les joueurs verront 3 rangées de trous au niveau du cou, de l'abdomen et des mollets. Un poids quelconque sur une dalle déclenche un mécanisme faisant jaillir des lances de ces trous. Chaque joueur doit jeter 3 dés sous la dextérité pour éviter l'empalement. 10 tirages sont nécessaires pour une personne marchant normalement, 6 pour celle s'élançant à toute vitesse avec une pénalité de + 2 à son jet sous la dextérité. Les lances reprennent leur place une fois le poids enlevé. Elles causent 1D8 de dommage.
2) **Salle B** : En B1 se trouve un balcon où prennent place 3 archers (3e niveau guerrier) le jour du parcours. Sous le balcon se trouve une porte qui donne sur une salle de garde où se logent en permanance 3 loups dressés et 3 gardes (3e niveau assassin). Les archers auraient le temps de décocher 9 flèches sur le prétendant marchant normalement, 6 s'il court. Cachés par le balcon les archers ont une classe d'armures de — 5 contre les projectiles. La salle est éclairée le jour du tournoi par des torches.
3) **Couloir C et salle D** : En **C2**, une trappe, par le poids d'un joueur, provoque simultanément la descente d'une herse en **C1**, l'ouverture de la porte en **C3** et celle des vannes déchargent un gaz toxique dans tout le labyrinthe pendant une durée de 3 heures. Le gaz enlève aux joueurs 2 points de coup par tour ou 1 si le jet de protection est réussi. Dans la salle D, est enfermé un *Ettercap* (voir fiend folio). Il a 36P.C. 3 araignées géantes restent tapies dans la salle. L'Ettercap se rue vers les joueurs dès que la porte est ouverte.
D est d'une puanteure indescriptible, des toiles d'araignées recouvrent la salle. Des restes de cadavres jonchent partout dans la salle. En cherchant les joueurs découvriront une potion de *« diminution »*.
De part et d'autres de **C2** se trouvent 2 portes secrètes. Deux épreuves, en se pivotant sur eux-même ouvrent celle-ci.
4) **Salle E** :En ouvrant la porte de la salle, les joueurs se retrouvent devant un *golem d'acier* faisant tournoyer une masse au bout d'une chaîne de 3 m. Le golem est soudé au sol et il attaque comme un guerrier de 1er niveau (dommage : 3D8). Il est invulnérable par les armes. Un voleur, s'il prend la peine d'y jeter un coup d'œil, verra que la salle est « trappée ». Deux types de trappes piègent la salle : Flèches et blocs de pierres. La volée de flèches couvre une zone de 9 dalles. Le MJ Jette 1D6 pour déterminer le nombre de flèches destiné à chaque joueur (1 : 1 flèche ; 2 ou 3 : 2 flèches ; 4, 5 : 3 flèches ; 6 : 4 flèches). Considérer ensuite comme les flèches tirées par un guerrier de 3e niveau.
Les blocs de pierre font automatiquement 25 % de P.C. maximum de dommage par joueur s'il rate le jet de 3D6 + 5 sous sa dexterité.
Toutes les dalles sont trappées par conséquent le M.J. doit faire au minimum 6 tirages.
3) Salle F : La salle contient un labyrinthe dont le chemin fait 20 cm de large bordés des deux côtés de fosse de 1.5 m de profondeur, hérissés d'épieux faisant 4D6 de dommage. Un minotaure attend sa victime quelque part à l'intérieur du labyrinthe. Il a 28 P.C. Toute personne combattant le minotaure doit jeter 3D6 sous sa dextérité pour ne pas tomber dans la fosse.
4) Salle G : Elle contient les mécanismes des différentes trappes de la salle E et ceux libérant le gaz toxique. Pour désamorcer chaque mécanisme le voleur doit essayer d'abord son % de comprendre le mécanisme et ensuite le pourcentage de le désamorcer.
5) Salle H : Elle contient le trésor de la guilde.

6) Couloir I : Devant la porte se trouve une lance. Elle commence à chauffer dès qu'une personne la porte : 1 P.C. de dommage par échauffement le 2e round ; 2 le 3e ; 4 le 4e ; 8 le 5e ; 16 le 6e ; 32 le 7e...
Le dragon touché par cette lance souffre automatiquement du triple dommage causé au porteur
7) Salle J : Elle contient un dragon rouge invisible et enchaîné.
8) Le tunnel de la mort (K) : Le tunnel forme un anneau géant de 30 m. de diamètre . A son entrée, est posé, sur un socle, une boule de marbre de 5 kg. Posée délicatement, celle-ci commence à rouler lentement.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS (5e - 7e niveau)

Nos aventuriers sont de vaillants sujets de Talbeth-hav, cité administrative du Royaume d'Alarian. Nous sommes à l'approche de l'hiver. Il commence déjà à neiger dans la province de Norven. Nos joueurs sont convoqués par le comte **Nai**, ministre de la Guerre du roi Khalidan, descendant d'Alarian *. La physionomie du comte ne semble exprimer aucun sentiments particulier, les années passées au service du roi Khalidan semblent l'avoir endurci. Pourtant le comte, depuis un certain temps est inquiet. Les souvenirs de la Grande Invasion des barbares du nord semblent le tourmenter plus que jamais. Depuis trois quatre lunes, Norven donne des signes de troubles larvés ; des caravanes transportant des produits agricoles vers le reste du royaume ont été attaqués en toute impunité, des voyageurs rançonnés par des mystérieux groupes de brigands. Tout semble concorder pour faire comprendre au comte que quelque chose de grave se prépare. Ce n'est peut-être qu'une quelconque guilde comme il en existe partout dans le royaume, mais il préfère être certain. Norven n'est pas comme le reste du Royaume, elle est autrement plus importante d'un point de vue stratégique car elle verrouille la passe de Kraod. Tout signe de faiblesse de la part des dirigeants peut être exploité par un agresseur étranger.
Après avoir longuement parlé de ses pressentiments, il demande aux personnages d'aller vérifier sur place l'état des choses :
A — Cette guilde, si jamais il y en a, doit être localisé avec certitude. L'armée fera le reste.
B — Le chef de cette guilde doit être démasqué et capturé mort ou vif.
C — Tout porte à croire que le gouvernement de Norven est infiltré à un très haut échelon, il importe aux joueurs de démasquer le(s) traître(s).
Repaire probables : Forêt enchanteresse et bois de Mirkhan. Le comte recommande aux joueurs de se déguiser en riches marchands dans le but de se faire intercepter. Ils reçoivent pour leur mission : carte de la région, emblèmes du comte (sorte de laisser-passer) un parchemin scellé adressé à *Mirka, gouverneur-prévôt de Norven* lui demandant d'aider de son mieux nos joueurs. Une charrette transportant vivres et riches marchandises (30 000 P.O.) chevaux et argent de poche (3 000 P.O.) leur sont fourni. Ils ne recevront du Comte aucun objet magique.
Le module démarre d'Yfond. Il est possible que vous, M.J. les fassiez partir de Talbeth-hav. Dans ce cas il est nécessaire de faire travailler votre imagination.

* Pour plus de précision sur le royaume d'Alcariam, voir la description complète dans CASUS BELLI nº 13.

GZAR
C.A. : 5
Mouvements : 14'
P.C. : 2D6 de D 12 (voir ci-dessous)
Nombre d'attaque : 1
D/A : 3D4 + bonus de force
Attaques spéciales : Peur
Défences spéciales : 1/2 dommage contre le froid
Résistance à la magie : standard
Intelligence : Basse
Agressivité : 15
Taille : L (9' +)
Les Gzars sont des géants à la fourrure rousse vivant au nord de la passe de Kraod. Se déplaçant par groupe de 1D4 + 2, ce sont des nomades-chasseurs capables de vivre dans un climat très froid (au delà de —40º) ; ils ont une résistance naturelle aux sorts de froid et leurs dérivés. Ils ne prennent qu'un quart de dommage s'ils réussissent leur jet de protection à + 4 contre tout sort de froid et 1/2 dommage si le jet est raté. Le feu leur fait par contre double dommage.
Leur nombre de D12 de points de coups ainsi que leur niveau monstre s'obtient par un jet de 2D6.
Le bonus des Gzars est égal au nombre de dés d'attaque moins cinq. (Un Gzar de 3D12 n'a ni bonus ni malus aux dommages alors que le bonus d'un Gzar de 8D12 est de + 3). Ils sont habituellement armés de cimetères causant 3D4 de dommages, et ont pour montures des tricératops à la fourrure d'argent. Si le cimetère d'un Gzar fait plein dommage, c'est-à-dire si le résultat des 3D4 dommage est 12, elle tranche une partie du corps de son adversaire (01 - 20 : tête ; 21-60 : tronc ; 61-80 : bras ; 81-00 : jambes).
La vue d'un Gzar inspire une peur terrible nécessitant un jet de protection à chaque round. S'il rate, le personnage aura un malus de -1 à son dé d'attaque. L'effet est cumulable d'un round à l'autre. Tout joueur l'ayant raté 5 fois doit chercher à s'enfuir à toute vitesse. Sur eux, les rangers ne bénéficient pas du bonus aux dommages contre les géants, dû à leur classe.

Tricératops à la fourrure d'argent.
C.A. : 0
Mouvement : 30'
P.C. : 12D8
Nombre d'attaque : 1
D/A : 1-8 + 2D12
Attaque spéciale : charge
Défense spéciale : immunisé contre le froid
R.M. : standard
Intelligence : animale
Agressivité : 10
Taille : L (30' de long)
A tout point de vue, il est identique aux tricératops normal, à part le fait qu'il est plus petit et possède une magnifique fourrure argentée qui le rend invulnérable au froid. Il craint par contre le feu qui lui fait double dommage.
Son attaque favorite est la charge qui fait double dommage. Face à cette forme d'attaque, ses victimes sont considérées comme sans armure ni bouclier, ils ne peuvent bénéficier que de leur bonus de dextérité. Sa mauvaise vue ne lui permet que d'attaquer des créatures en mouvements (10 % seulement) d'être attaqué quand on est parfaitement immobile.
Il sert comme mouture aux Gzars et aux géants de froid (frost giant).

PERSONNAGES	ARMES	Signes particuliers
Azakkha	Epée longue + 1	parlant peu
Azakkha possédé	Epée longue + 1	borgne
Eyrendin	Epée longue + arc	beaucoup de prestance
Eyrendin possédé	Epée longue + arc	regard livide
Morgonine	Epée longue + 2	borgne
Sampa	Epée longue + 3	3 doigts en moins à la main gauche
Salassa	Hache de bataille Masse Dague + 2	Toujours accompagné de son ours des cavernes

Imprimerie S.A.I.T. Z.I. 78190 TRAPPES - nº 8400445. Printed in France.

MORTS VIVANTS DE C.B.

C.A. 6
Mouvement : 6'
P.C. Spécial
Nombre d'attaque : 2
DA : 1D8/1D8
Attaque spéciale : démembrement
Défense spéciale : voir texte.
R.M. : standard
Intelligence : nulle
Agressivité : 18
Taille : M

Ce sont des cadavres d'anciens guerriers tués lors d'une grande bataille. On les rencontre le plus souvent sur d'anciens champs de bataille. La proximité d'une créature vivante les anime et les fait sortir de la terre qui les recouvre. Ils attaqueront pour détruire toute forme de vie avant que la lumière du jour ne vienne les pulvériser.
En étant mort, ils ne peuvent être tués. La seule façon de les détruire est d'enlever tous leurs points de structures par des armes tranchantes ; les armes contondantes et d'estoc ne leur font aucun effet. Un point de structure équivaut à 7 points de dommage minimum enlevés dans une seule attaque : une dague, par exemple, ne peut jamais enlever, de points de structure à moins qu'elle n'ai bénéficié d'un bonus de + 3 au dommage. Chaque mort-vivant possède 2D6 de points de structures. Ils combattent et se « sauvent » comme le *spectre*. Ils peuvent être détruits par d'autres formes d'attaques : 10 points de dommage par le feu équivalent à 1 point de structure, ainsi que 20 points par dommage, par l'électricité, 15 points de dommage par acide et eau bénite.
Ils sont complètement immunisé contre le froid et les sorts mentaux. Ils attaquent leur victimes par démembrement. Si les 2 attaques des mains passent, la victime doit jeter 3D6 sous sa force :
Si le résultat est inférieur de 5 à sa force elle a réussi à se dégager.
Si le résultat est égal ou inférieur à sa force elle subit des dégâts normaux.
Si le résultat est supérieur à sa force, elle subit double dommages, et les attaques suivantes passent automatiquement avec un jet de 3D6 sous sa force à chaque round de mêlée. Les clercs peuvent les « tourner » comme un spectre.

Panthère invisible.

C.A. : 3
Mouvement : 24'
P.C. : 7D8
Nombre d'attaques : 3
D/A : D6X2/2 D4
Attaques spéciales : Griffes et surprise
Défense spéciale : Régénération et éthéral
R.M. : 65 %
Intelligence : Animale
Agressivité : 0 ou 18
Taille : M

Elle n'existe que sur le plan matériel que par l'invocation d'un clerc de très haut niveau. Elle est chargée de protéger des lieux sacrés. Elle doit attaquer jusqu'à la mort de tout profanateur, le pistant et le poursuivant partout où celui-ci se trouve. (Elle n'attaque que si celui-ci se retrouve seul).
Elle a le pouvoir de voyager sur le plan de l'ether où elle peut se régénérer de 2 points de coups par tour et d'où elle piste le profanateur. Attaquée sur le plan de l'Ether ses points de coups ne peuvent être régénérés.
Venant d'un autre plan, sa 1ere attaque est toujours par surprise. Elle bénéficie dans ce cas d'un bonus de + 4 à son dé d'attaque. Toute attaque réussie d'une patte antérieure (1D6 de dommages) lui autorise une nouvelle attaque, qu'elle peut se renouveler autant de fois qu'elle réussit d'attaques, et dans le même round de combat.

SORT PARTICULIER

Malédiction (abjuration)
Niveau : 7
Composant : V S
Temps de lancer : 1 heure
Durée : permanente
Portée : 0
Jet de protection : Neg
Aire d'effet : variable

Ce sort, très puissant, ne peut être utilisé que pour la préservation des lieux sacrés de toute profanation. Tout profanateur doit faire un jet de protection à -5 (contre-sort). L'insuccès vaut à sa victime une pénalité de -5 au jet pour toucher et aux jets de protection.
De plus les sorts de guérison sur la victime (heal, ...) ont 30 % de chance d'être inversés. Ses adversaires auront sur elle + 5 à leur dé d'attaque. Tout sort lancé par la victime aura 30 % de chance d'être renvoyé au jeteur ou inefficace.
L'unique façon de contrer ce sort est d'effectuer un *exorcisme* sur la victime. L'exorcisme à toutes ses chances de réussite si le nom du jeteur du sort de malédiction est connu, dans le cas contraire, les chances de base de l'exorcisme doivent être divisées par dix. Ces 4 % décroissent de 3 % par jour passé.
Les malédictions ne sont pas cumulables entre elles. □

Hong

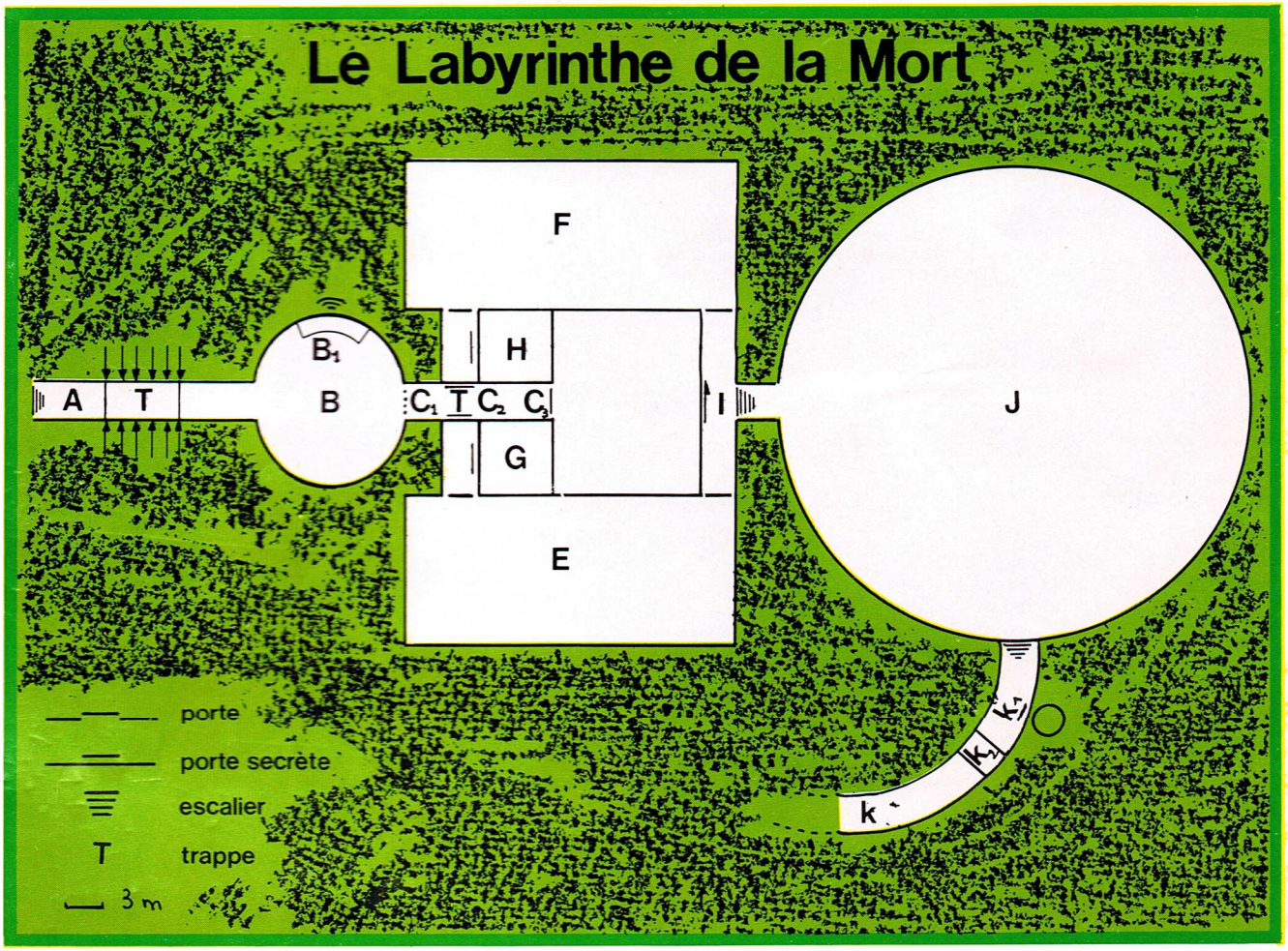
le cercle
librairie. galerie
disques. jeux

pour les joueurs avertis

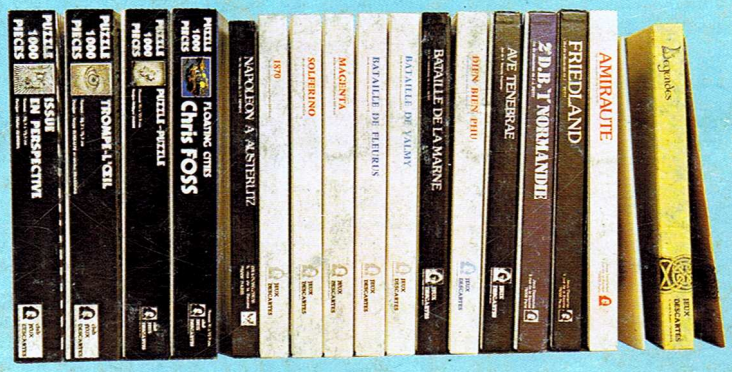
JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

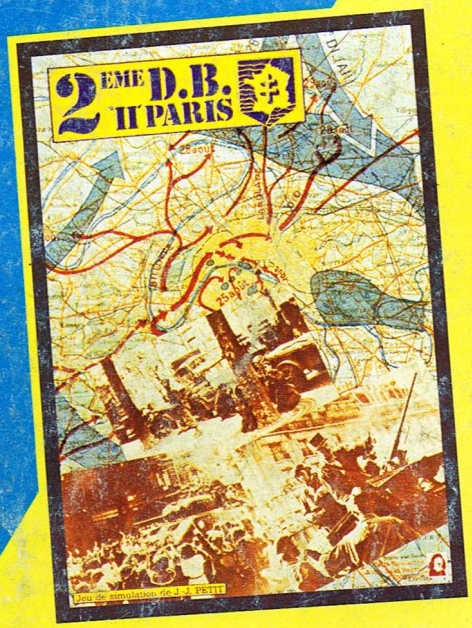
Centre Art de Vivre
78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00

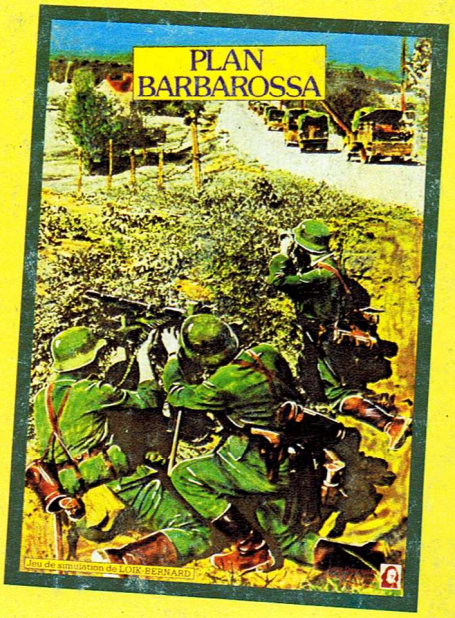
10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi



La gamme Jeux Descartes s'enrichit...







Ne répondez à aucune provocation ! » L'ordre de Staline est formel. Ne sommes-nous pas liés par un pacte depuis le 1er septembre 1939 ? Pourtant, il faut bientôt se rendre à l'évidence : les unités frontalières sont disloquées, les avions soviétiques abattus au sol. En trois semaines Guderian est devant Smolensk après mille kilomètres de course échevelée, Moscou est menacée.
Mais l'Armée Rouge se ressaisit. En partant un ou deux mois plut tôt, Hitler n'aurait-il pas pu conquérir Moscou ? anéantir l'URSS ? Quelle tournure aurait alors pris la 2e Guerre mondiale ? Plan Barbarossa peut vous fournir matière à méditation...

Après de longues palabres au cours desquelles le général de Gaulle dut personnellement intervenir auprès d'Eisenhower, la 2e DB reçut enfin l'ordre de marcher sur Paris. La division « l'Éclair » comme la surnomment les Allemands, va fondre sur la capitale avec une détermination et une rapidité d'exécution qui la feront entrer dans la légende.
Second volet de l'histoire de la 2e DB, cette simulation fait revivre les combats qui se déroulèrent du 24 au 28 août pour la libération de Paris.

Édités par **JEUX DESCARTES**

En vente dans les meilleures boutiques de jeux, ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.

Veuillez m'envoyez :

Jeux de simulation

- ☐ Plan Barbarossa 149 F
- ☐ 2e DB Paris 149 F
- ☐ Napoléon à Austerlitz 139 F
- ☐ 1870 139 F
- ☐ Solferino 139 F
- ☐ Magenta 139 F
- ☐ Bataille de Fleurus 139 F
- ☐ Bataille de Valmy 139 F
- ☐ Dien Bien Phu 139 F
- ☐ Ave Tenebrae 139 F
- ☐ Friedland 149 F
- ☐ 2e DB Normandie 149 F
- ☐ Amirauté 139 F
- ☐ Mare Nostrum 59 F

Jeux de Rôle

- ☐ Légendes Celtiques 179 F
- ☐ Le Trèfle noir (module) 69 F

Puzzles

- ☐ Floating cities 95 F
- ☐ Issue en perspective 83 F
- ☐ Trompe-l'œil 83 F
- ☐ Puzzle-puzzle 83 F

Total .....

Participation aux frais de port : + 15 F

A payer : .....

A retourner, accompagné du règlement à **Jeux Descartes**, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

Code postal ..... **Ville** ..... **Pays** .....

Offre également valable pour la Belgique et la Suisse.

CB 20